2 CD OFFERTS ! 8 démos dont BGE, SPELLFORCE, HARRY POTTER QUIDDITCH, URU...

Gen4

L'essentiel des jeux PC

Gen4

L'essentiel PC

Matrix Online

Demandez le programme !

Counter-Strike : Condition Zero

Le test EXCLUSIF !

Les Sims 2.0

Il était une fois la vie

N°174 • FEVRIER 2004 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

Mais aussi

Armed & Dangerous,
Deux Ex : Invisible War,
Les Chevaliers de Baphomet,
Driver 3, Beyond Divinity,
Race Driver 2, X²...

The Westerner

Sur les traces de Runaway

www.gen4.fr

M 07595 - 174 - F: 5,95 €

C'est ici que
j'ai commencé à balancer
des coups de poings

RAYMAN 3

Rayman® 3 maintenant disponible sur console N-Gage™. Aidez le personnage de Rayman à venir à bout d'une aventure délirante et explorez un univers au graphisme impressionnant. Rayman® 3 en mode multijoueurs (jusqu'à 4 joueurs via Bluetooth[1]) uniquement sur console N-Gage™.

n-gage.com

N·GAGE
NOKIA

où tu veux
qui tu veux

3+
www.pegi.info

gameloft

Copyright © 2004 Nokia. Tous droits réservés. Nokia et N-Gage sont des marques déposées de Nokia Corporation. Rayman®3 © 2003 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft est une marque déposée de Gameloft S.A. Rayman 3, Ubi Soft et le logo Ubi Soft sont des marques de Ubi Soft Entertainment aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. (1) Bluetooth : la disponibilité de la technologie sans fil Bluetooth peut varier selon les pays et les produits Bluetooth ne sont pas admis partout. Veuillez vérifier auprès de votre opérateur et/ou de votre fournisseur d'accès. Photos et document non contractuels. RC Nanterre B 330 742 784 – GREY

Touché par la grâce...

André Malraux me disait l'autre jour : "*Le XXIe siècle sera religieux, ou ne sera pas.*" Pour en avoir le cœur net, je me suis donc rendu à Notre-Dame et, 117 ans après Paul Claudel, je fus touché par la grâce. Dieu me demandait : "*Y'a quoi de bien ce mois-ci ?*".

- Armed and Dangerous est pas mal du tout. On a aussi flashé sur Deus Ex : Invisible War, sur de nombreux produits Focus... Et on a le test exclusif de Condition Zero.
- Un test exclu ! gronda-t-il. Encore un truc fait par-dessus la jambe dont la provenance est douteuse. Grrr ! Je vais me courroucer.
- Que nenni ! Ce sont nos copains de Valve qui nous ont envoyé la "gold". On ne va tout de même pas faire de la rétention d'information.
- Mouais, ça se tient. Dis-moi, les bonnes résolutions de *Gen4*, cette année, c'est quoi ?
- Bon, les trois premières sont classées "top secret", mais si tu sondes ma pensée comme tu dois pouvoir le faire, tu verras que c'est alléchant. 4, on continue à faire des belles pages. 5, on tente de terminer tous les jeux. Et 6, on essaie de faire sourire Seb grâce à des textes percutants, d'une finesse sans égale.
- Que de fleurs jetées par dessus toi ! Regarde, tes chevilles ont pris deux kilos... Faudrait quand même pas se foutre de ma gueule !
- Ok ! Alors 7, on arrête l'alcool et les attachées de presse.
- Il serait temps.
- 8, j'arrive à l'heure au boulot, et je rends mes textes en temps et en heure.
- C'est le minimum.
- 9, j'invite les lecteurs à s'aérer l'esprit en les aiguillant vers une autre culture, dans la rubrique Hors Jeux.
- Ça va faire beaucoup de choses...
- Et 10, je t'abonne ! Voilà nos 10 commandements.
- Tope-la !

Et Dieu s'en alla, beau comme un Dieu. Mais dans ces palabres inutiles, je savais bien qu'il avait sondé mon cerveau et que les trois premières pensées que j'avais eues l'avaient séduit. Des surprises, durant toute l'année.

Léo de Urlevan

DIRECTION
Gérant et Directeur de la Publication
• Rémy MAGNIEN
Secrétaire Général
• Thibault MONNOYEUR
» thibault.monnoyeur@gen4.fr

RÉDACTION
Rédacteur en Chef
• Sébastien HATTON (25 45)
» sebastien.hatton@gen4.fr
Chef de Rubrique
• Xavier ALLARD (25 47)
» xavier.allard@gen4.fr
Rédacteurs
• Jérôme
» jerome@gen4.fr
• Léo de Urlevan
» leodeurlevan@gen4.fr
• Socrates
» socrates@gen4.fr
• Stef
» stef@gen4.fr
Rédacteur Graphiste
• Ana GALVAO
» ana.galvao@gen4.fr

A participé à ce numéro :
• Sophie LAMOTTE (correcteur-réviseur)

PUBLICITÉ
Responsable Commercial
• Laurent RUMAYOR (25 44)
» laurent.rumayor@gen4.fr
FABRICATION
• Jean-Louis TOULOUSE
DIFFUSION ET ABONNEMENTS
• Yvette (01 41 96 25 48)
» abonnement@gen4.fr
WEBMASTER (www.gen4.fr)
• Stéphane MOREAU
» webmaster@gen4.fr

Gen4 L'essentiel des jeux PC

Gen4 Publications
22, rue Gustave-Flaubert
92500 Rueil-Malmaison
Site Internet : www.gen4.fr
01 41 96 25 45

Gérant
Rémy Magnien

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 euros
DOM-TOM et étranger : 70 euros
Service abonnement et anciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon
Gen4 PC est édité par Gen4 Publications (S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)
SIRET : 449 085 141
53, avenue d'Orléans - 28000 Chartres
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'art. 40). La représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal.

Crédits photo et © Copyright DR : Tous droits réservés.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

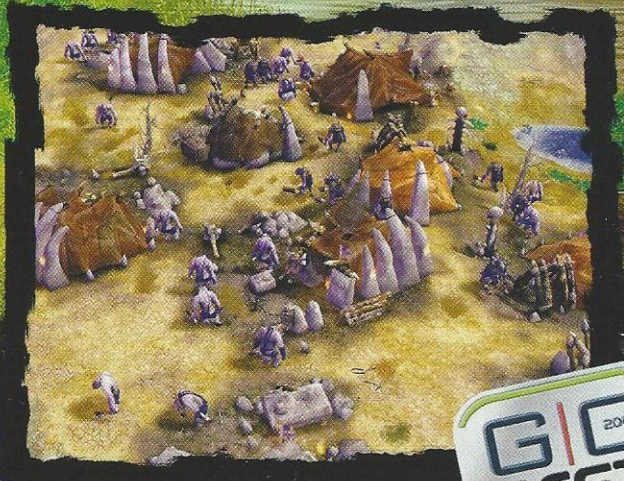
PC CD ROM

be good ...

Meilleur jeu PC
au Games Convention de Leipzig

AWARDS

Récompensé par
PC Games et Gamestar
catégorie jeu de stratégie



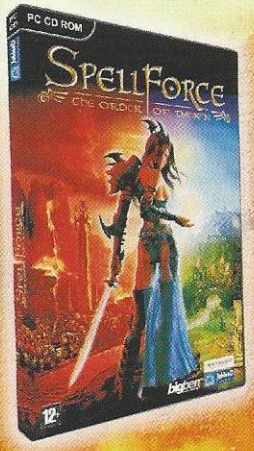
(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

... be evil

Sortie NOVEMBRE 2003

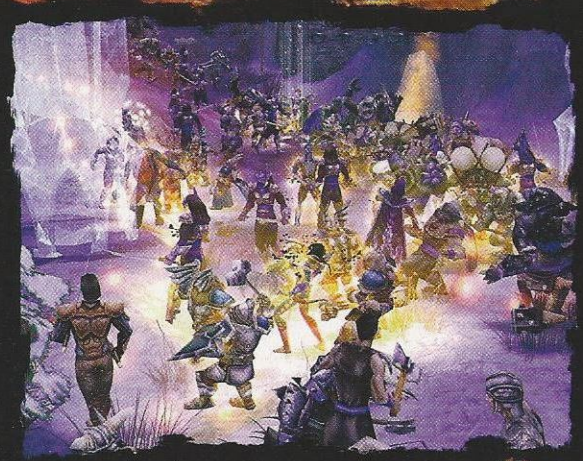
"Un mix splendide de Warcraft 3® et de Dungeon Siege®"

- PC GAMES -



SpellForce

THE ORDER OF DAWN



The way it's meant to be played NVIDIA

12+

Phenomic GAME DEVELOPMENT

JoWooD Productions

bigben interactive

POWERED BY gamespy

SOMMAIRE NUMÉRO

ACTUALITÉS

08 News
Rue de l'Avenir
22 Race Driver 2
Piste Schumacher
26 Driv3r
Virage Alain Prost
32 Consoles
Autoroute du soleil
34 Hors Jeux
Voie de l'Escapade

TESTS

38 Sélection
Avenue Machiavel
40 Counter-Strike : Condition Zéro
Boulevard du Buisson Ardent
50 Armed and Dangerous
Chemin de l'Oncle Sam
56 Chevaliers de Baphomet : Le Manuscrit de Voynich
Passage des catacombes
60 X² : The Threat
Piste aux Etoiles
64 Etherlords 2
Allée du Roi
66 Vietcong : Fist Alpha
Place du Colonel Fabien
68 Afrika Corps vs Desert Rats
Avenue de la Grande Armée

SOLUCES

70 Actuces
Route de la Libération

MULTI

72 News
Esplanade des Secrets
74 Matrix Online
Chaussée au Moine

SHOPPING

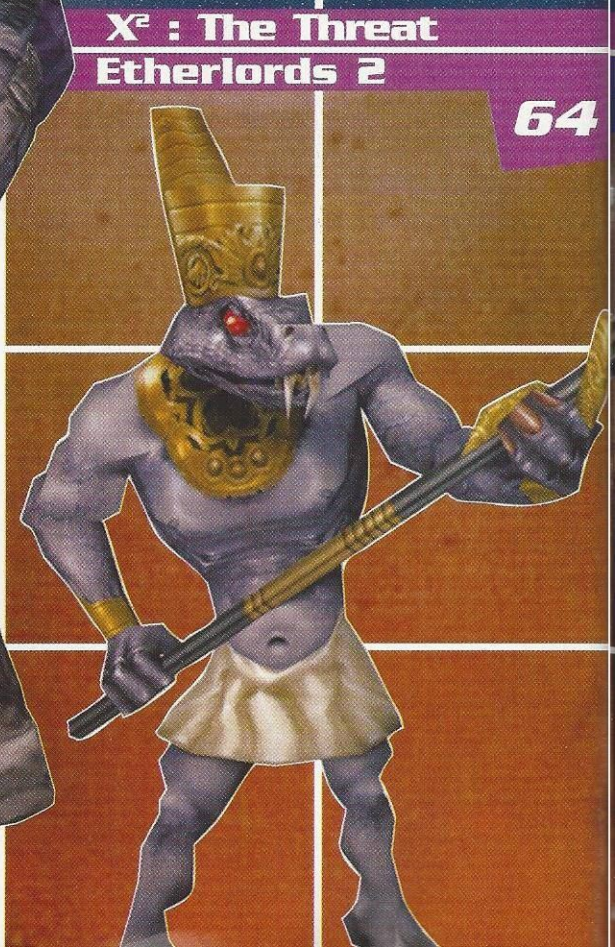
78 Hardware
Allée du Marché aux Puces

PREVIEWS

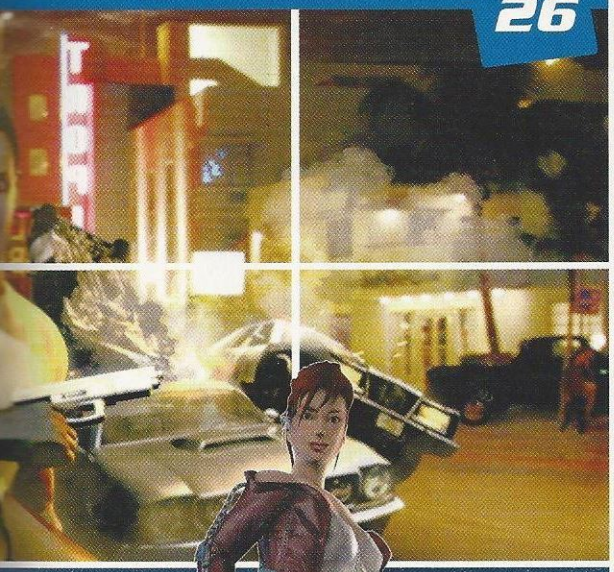
84 Deus Ex : Insible War
Autoroute de l'Information
88 Gangland
Trottoir Corleone
92 The Westerner
Boulevard du Couchant
96 Beyond Divinity
Impasse des Pauvres Mortels
100 Painkiller
Square de la Boucherie
102 Sacred
Route Charlemagne
104 Pro Rugby Manager
Promenade des Anglais
106 Delta Force : Team Sabre
Caniveau Schwartzkopf
108 World Championship Pool 2004
Rue du Ball-trap
110 Battlefield : Vietnam
Artère des Sans-Cœurs

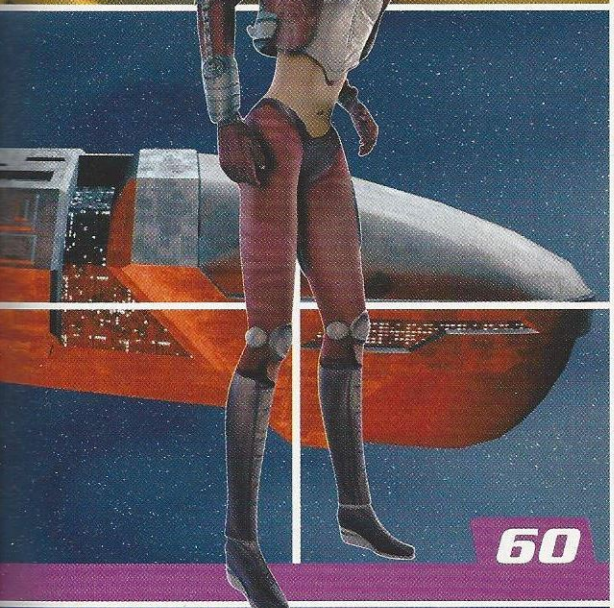
CARNET DE BORD

112 La Rédac' en Folie
Allée Royale Gen4



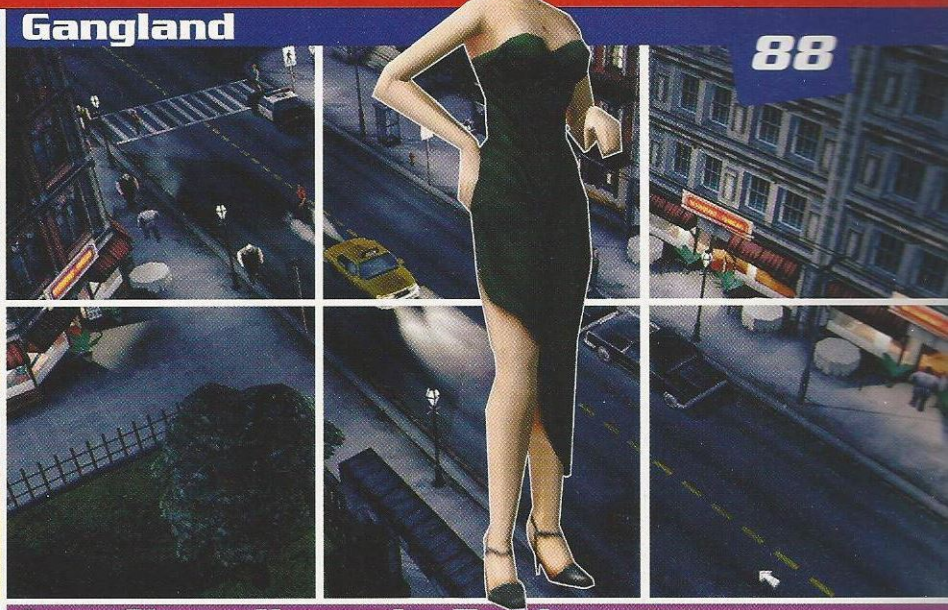
174


26

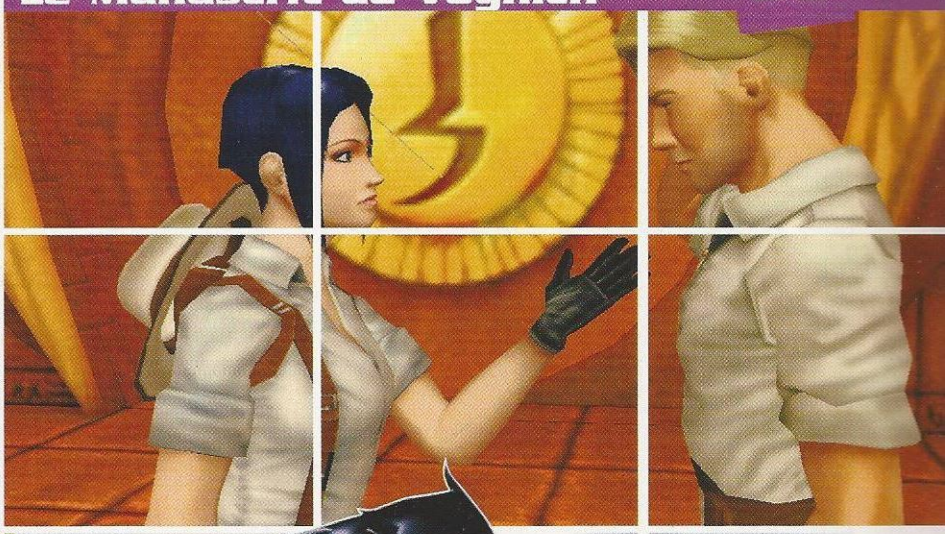

60

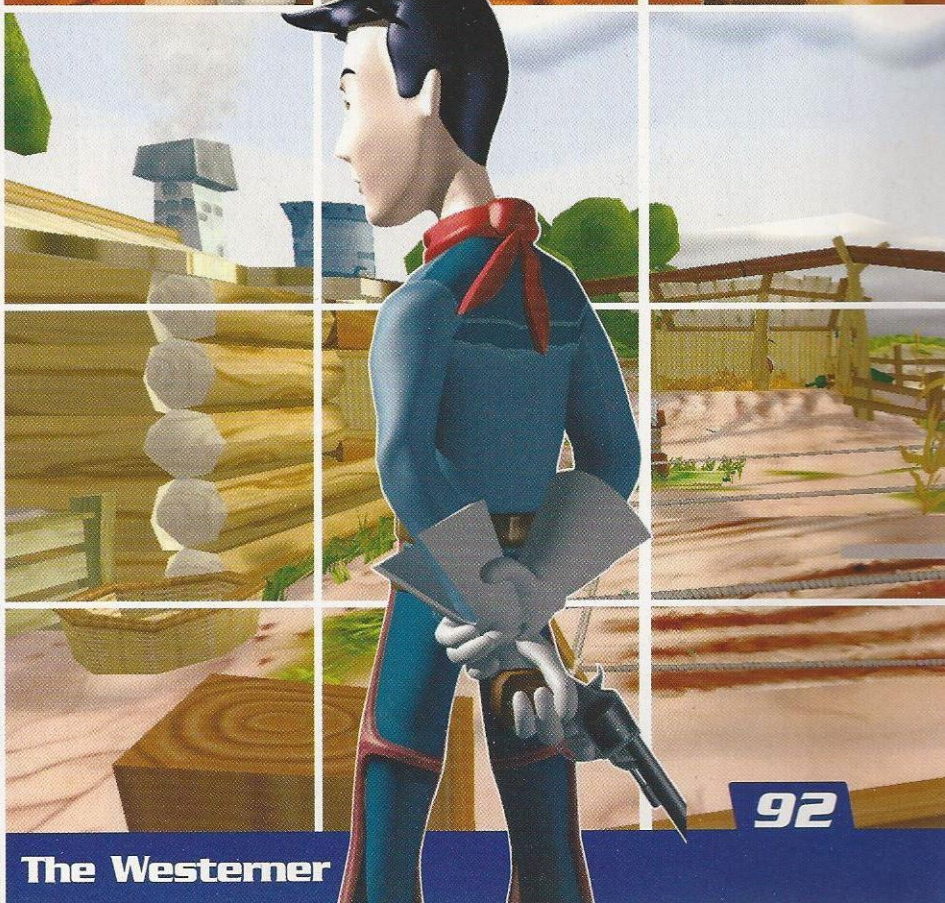
Deus Ex : Invisible War
84

Gangland
88

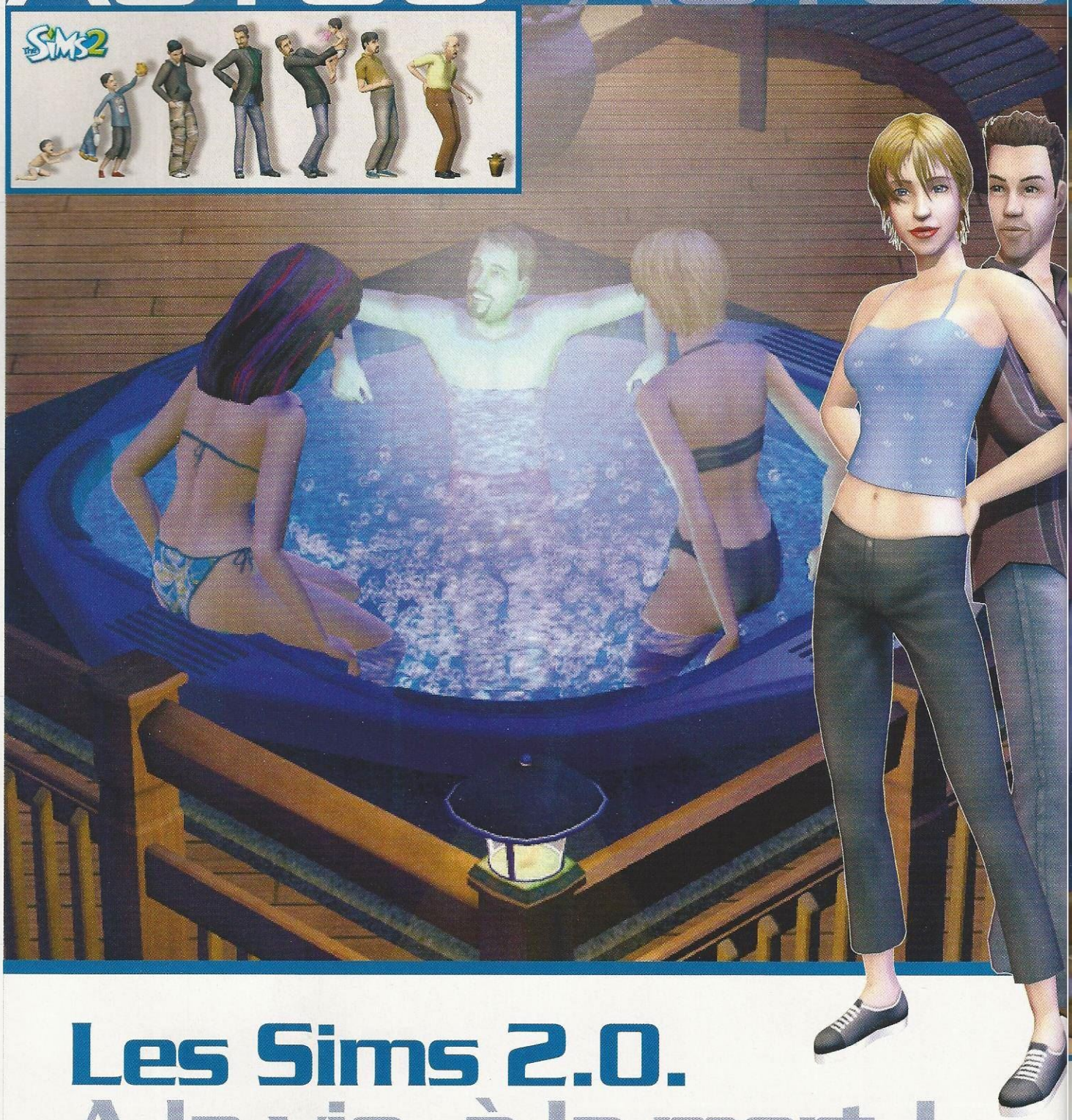


Les Chevaliers de Baphomet : Le Manuscrit de Voynich
56




92

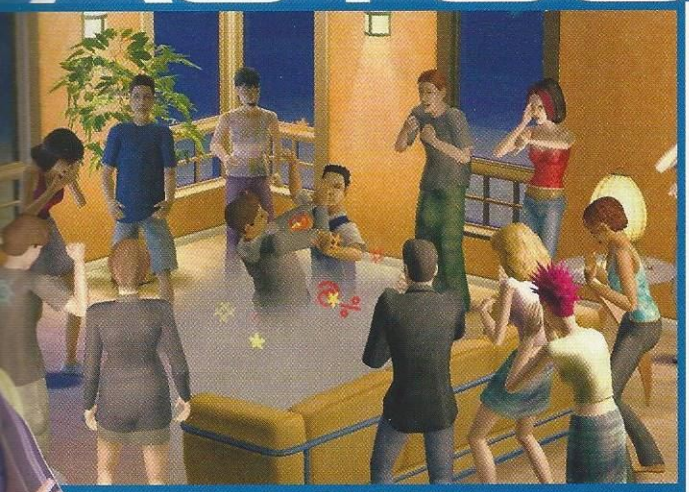
The Westerner

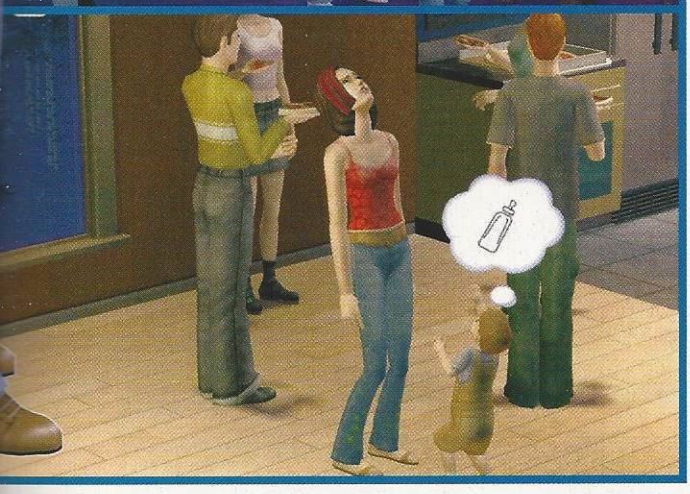


Les Sims 2.0.
A la vie, à la mort !

Après avoir rencontré un succès sans précédent avec Les Sims et ses sept extensions (Livin' Large, Surprise Party, Et plus si affinités…, En Vacances, Entre Chiens et Chats, Superstar et Abracadabra…), Will Wright s'apprête à remettre le couvert et à vous régaler avec Les Sims 2.0. Pour ceux qui auraient passé les quatre dernières années dans une grotte (ou dans l'appartement de Jérôme), rappelons le concept de jeu, si simple qu'il en est devenu révolutionnaire. Il s'agit en fait d'un simulateur de vie, vous permettant de créer votre personnage et de… Eh ben, de vivre, tout simplement. Métro, boulot, dodo…

Cette fois, ce titre – qui, à coup sûr, fera un carton planétaire – intègre une donnée qui pourrait même séduire de nouveaux joueurs. Dans Les Sims, premier du nom, votre avatar ne changeait jamais physiquement : aucune ride ne venait strier votre visage, aucune poignée d'amour vous obligeait à racheter des jeans… Votre âge n'était qu'une donnée abstraite, comme dans *Les Simpsons*, où Bart est resté six ans en CM2, ou dans *Beverly Hills*, Dylan et Brenda étant toujours au lycée à près de quarante ans. **Dans les Sims 2.0, vous contrôlerez toutes les étapes** de la vie de vos Sims, de leur plus tendre enfance à l'âge de la sagesse, en passant par ces belles années





où – ayant le droit de conduire et celui de boire – on peut se permettre tous les excès (virtuellement). Ils naissent dotés de la personnalité que vous leur octroyez ou de celle qu'ils héritent de leurs parents. Puis, au fil du temps, ils évoluent en fonction de vos choix, de vos envies… Mais aussi en fonction de leur caractère, nous promet-on. Tout un programme ! **Par ailleurs, le passage à la 3D** (grâce à un moteur incroyable) ouvre de nouvelles perspectives aux esprits créatifs. Vous pourrez ainsi construire des maisons hallucinantes, en vous aidant des nombreux matériaux inédits mis à votre disposition, qu'il est également possible de personnaliser. Et les améliorations ne s'arrêtent pas à ces quelques points, des dizaines d'autres ayant été suggérées par les fans eux-mêmes. **Une fois de plus, Les Sims promettent** de nous changer la vie. Et jusqu'à la mort, cette fois !

EN CHIFFRES

> 14 000 000

C'est le nombre d'exemplaires de Pro Evolution Soccer vendus dans le monde depuis les débuts de la série sur PS2. Le PC n'en est pas là !

> 14 600 000

C'est, en euros, le budget de Turbine pour Middle Earth Online (Vivendi) et Dungeons & Dragons Online (Atari).

EN BREF

K2000. Davilex persiste et signe !

Après le surprenant succès commercial du jeu K2000 (plus de 170 000 ventes en Europe), Davilex prépare une nouvelle adaptation de cette série culte et kitsch. On espère qu'elle sera meilleure (pour éviter à un testeur de passer un mauvais quart d'heure) ou, qu'au pire, elle se vendra moins (comme ça, il n'y aura pas de troisième opus).

Miami Vice. Deux flics ami-ami

Une autre série des années 80 va bientôt être adaptée en jeu vidéo. Il s'agit cette fois de Miami Vice ("*Deux Flics à Miami*", en français). Et qui s'en occupe ? Allez, devinez ! Davilex, bien sûr...

Full Spectrum Warrior. Déjà accro ?

Si comme nous, vous êtes impatient de jouer à Full Spectrum Warrior et que, sans relâche, vous guettez la moindre info sur ce jeu, rendez-vous sur le site officiel (www.fullspectrumwarrior.com) ! Une nouvelle vidéo de 14 minutes est téléchargeable.

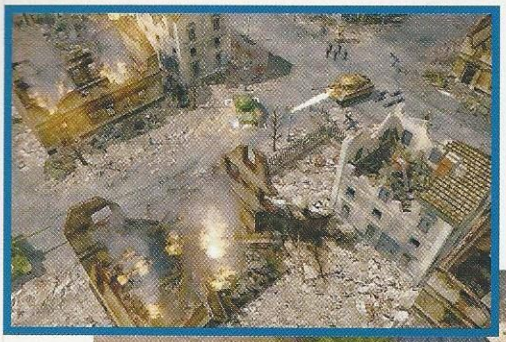
Anno 1503. Et un add-on, un !

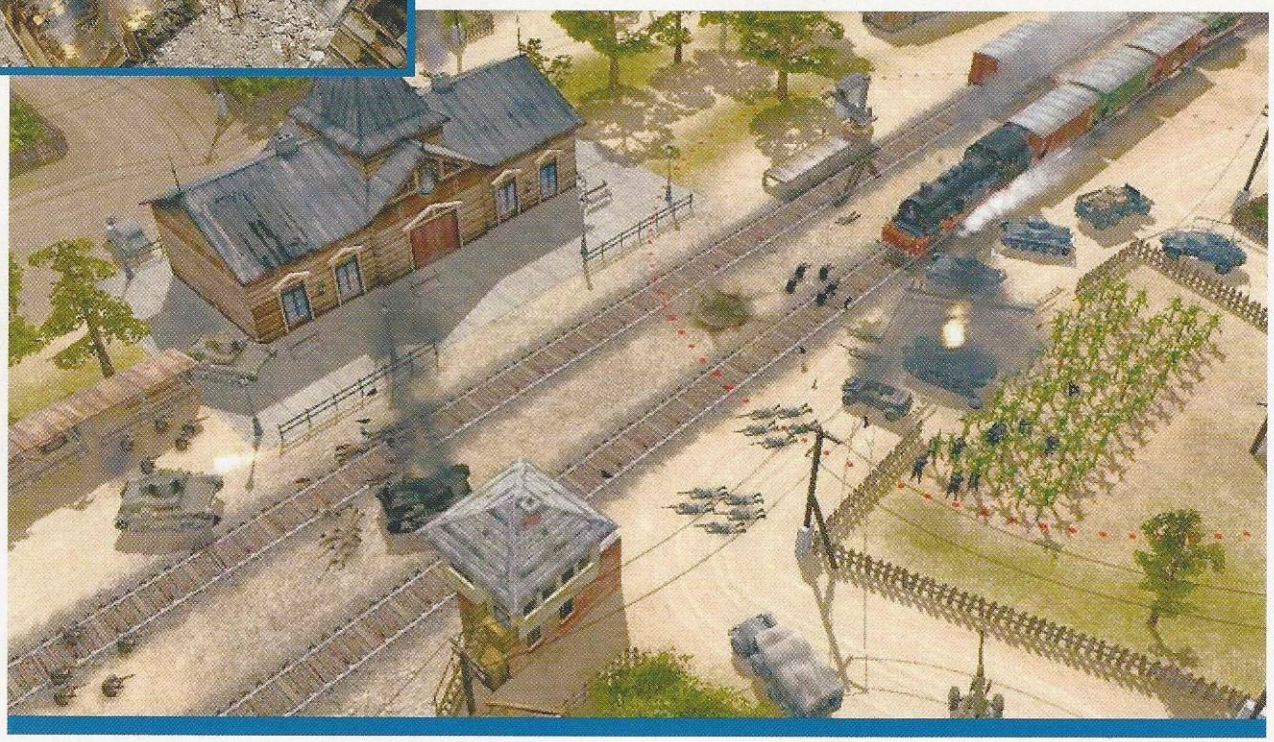
Sunflowers sortira bientôt un add-on pour Anno 1503. Le titre original est "Treasures, Monsters and Pirates worldwide". Les nouveautés ? Euh, des trésors, des monstres... et des pirates. OK, on ne sait rien, mais on vous le dit.

Codename : Panzers 39-45.
Un Blitzkrieg tout en 3D !

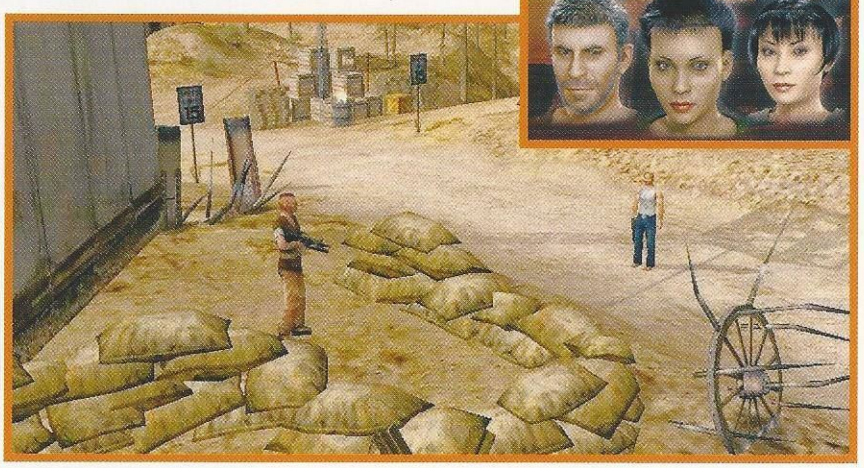
Focus éditera très prochainement le tout nouveau jeu de Stormregion. L'éditeur de Blitzkrieg est en terrain connu, puisque ce nouveau RTS sur la Seconde Guerre mondiale ressemble à s'y méprendre à notre cher jeu de blindés signé Nival Interactive. Les mecs de Stormregion ne s'en cachent pas, puisqu'ils décrivent leur création comme un "*Tactical Hollywood 3D Blitzkrieg*", en mauvais anglais dans le texte. On retrouve donc nos tanks préférés et une tonne de véhicules, tous pilotables. Les zooms sont impressionnants, d'autant que les graphismes valent le coup. Tout étant destructible, on se croit à Hollywood et le carnage peut commencer. On tend des pièges, et les ennemis s'empalent joyeusement. Du "Fog of War" pour la stratégie, de belles cinématiques pour les mirettes, et des points "Prestige" pour avoir plus de matos. Elles s'obtiennent en remplissant les objectifs secondaires. Des missions, il y en a, et un éditeur est de la partie. Engagez-vous !

DATE DE SORTIE : Printemps 2004



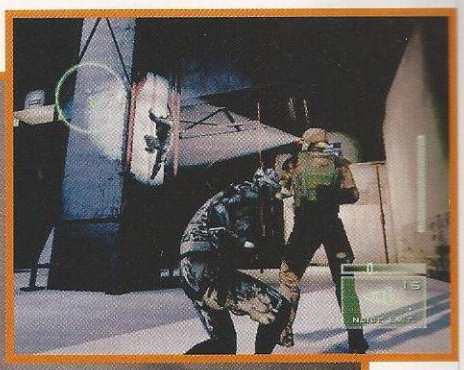


The Fall : Last Days of Gaia.
Damien : La Bénédiction



Le studio de développement Black Isle n'est plus. Coulé à pic, aidé en cela par Interplay. Certains membres, comme le designer Damien M. Foletto, ont déjà trouvé un radeau de secours. En l'occurrence, Silver Style Entertainment. Après avoir bossé sur des titres prestigieux (Baldur's Gate 2, Icewind Dale 2), il participe déjà au développement du jeu de rôle post-apocalyptique The Fall : Last Days of Gaia. Allez, au suivant !

DATE DE SORTIE : 1er trimestre 2004



Splinter Cell : Pandora Tomorrow. Pour tous les joueurs !

Yves Guillemot, président d'Ubi Soft, a récemment annoncé l'adoption d'une intelligence adaptive concernant le jeu d'infiltration Splinter Cell : Pandora Tomorrow. Grosso pipo, le niveau de difficulté du jeu se réglera en fonction de celui du joueur. Génial ! Jérôme va enfin pouvoir passer un niveau sans demander des cheat codes à Léo. Et avec un peu de chance, l'un et l'autre vont rendre leurs papiers à l'heure.

DATE DE SORTIE : Mars 2004

Genie Joe and the Axeman. Solo de guitare

Joe Perry, le guitariste du groupe rock Aerosmith, se lance dans le "video game business". En créant The Boneyard Brew, le musicien s'est associé aux designers de Star Mountain Studios pour développer un jeu d'arcade baptisé Genie Joe and the Axeman. Jouable en ligne sur PC et sur Mac, le titre paraîtra prochainement sur le Net en version complète et gratuite. Le gratteux ne fera qu'une brève apparition dans son jeu. Alors, Joe, on n'assume pas ?

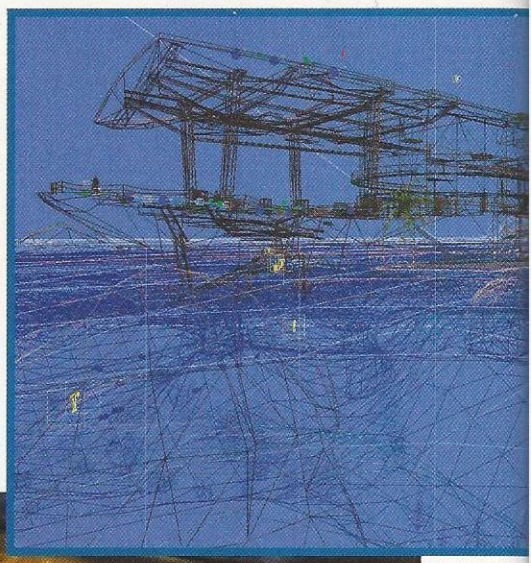
DATE DE SORTIE : Courant 2004

Duke Nukem Forever. Duke Nukem pour rêveurs

Optimiste, le site américain www.gamestop.com expose dans sa vitrine le jeu Duke Nukem Forever. Pour 50 dollars, vous pourrez commander votre boîte, sachant qu'elle n'arrivera probablement pas avant le mois de janvier… 2005. Et le site enfonce le clou en fournissant un guide officiel du jeu, avec solution complète et tout et tout (20 $). En farfouillant sur le site, on doit bien pouvoir trouver Doom IV, Quake XI et pourquoi pas FIFA 2010.

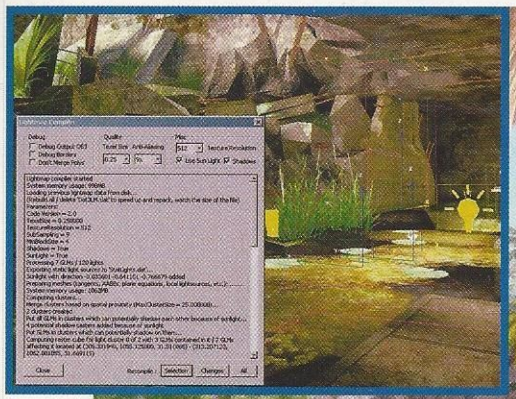
DATE DE SORTIE : Never ?

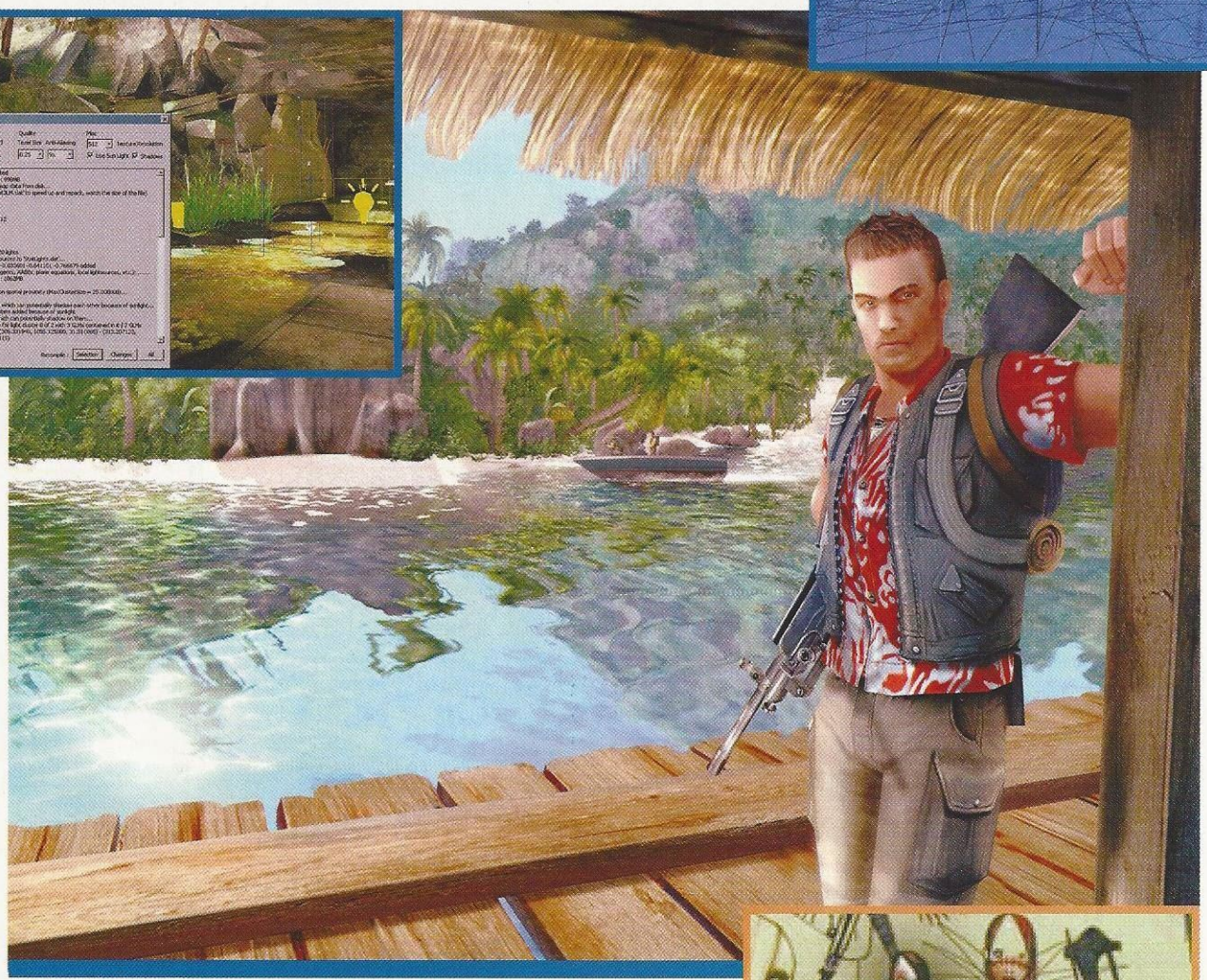
Far Cry. Vive les mods !



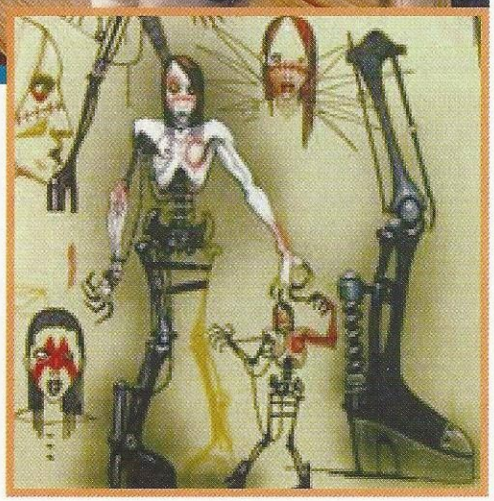
Tous les mois, on vous en parle... Quelques mots, ici et là. On aimerait bien vous en dire plus (hein, monsieur Ubi ?), mais pas une seule version n'a trouvé notre nouvelle adresse. Le mois prochain, cette attente insoutenable devrait prendre fin. Mais pour assouvir votre soif inaltérable sur ce sujet, voici quelques images de l'éditeur. Ce FPS à l'ambiance tropicale risque de devenir une usine à mods. A moins que l'éditeur ne soit payant, comme la rumeur le laisse entendre ces derniers jours. Mais ce n'est encore qu'une rumeur. Il paraîtrait que Jean-Pascal sait chanter et que Sophie Marceau a fait un bon film un jour. Alors...

DATE DE SORTIE : Mars 2004





Pop Scars. Les rois de la Soul



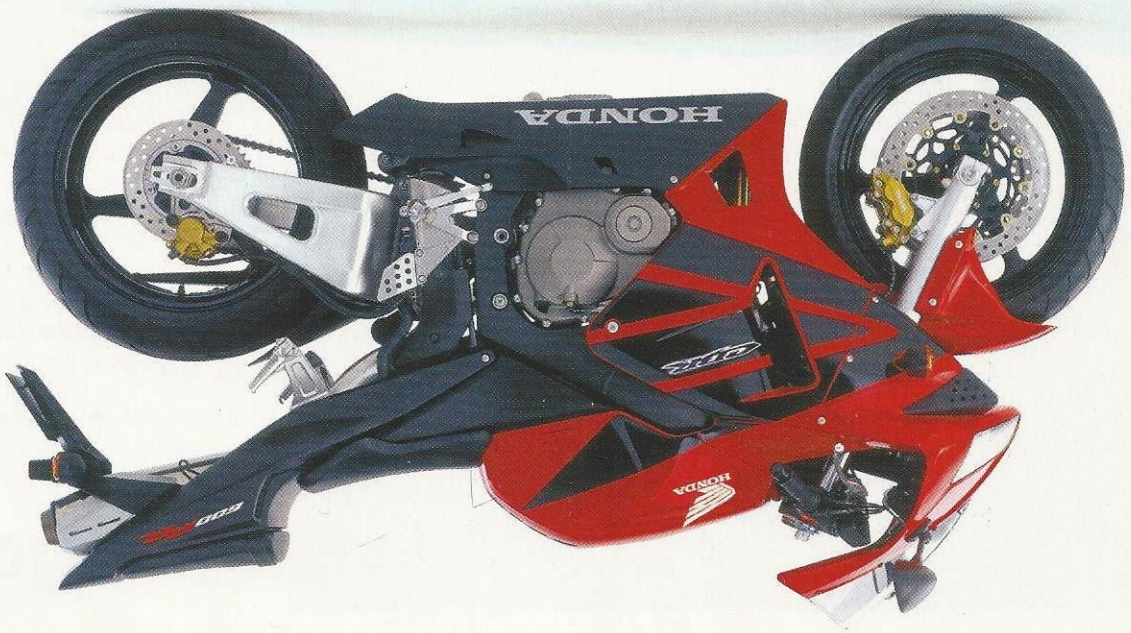
Jonathan Davis, de Korn, mettra prochainement sur le marché un jeu de baston pour le moins insolite. Pop Scars offrira aux joueurs des combats à la Soul Calibur. Rien de bien original , sauf que les fighters seront des stars de la zick comme Mary J. Blige, Limp Bizkit... Davis cherche encore un éditeur pour concrétiser cette petite folie. En tout cas, ici, on aimerait faire la fête à toute la troupe de la Star Ac'. Hummm !

DATE DE SORTIE : Prochainement

Selectionnée par la FFM pour la Junior Cup.

HONDA
The Power of Dreams*

R de famille



CBR 125R

CBR : trois lettres mythiques pour désigner plusieurs générations de super sportives de légende. **La nouvelle Honda 125 sport** emprunte à ses aînées une ligne superbe, des performances irréprochables et un équipement au top !
Elle affiche en plus un prix de vente canon de **2 700 €****.

www.honda.fr

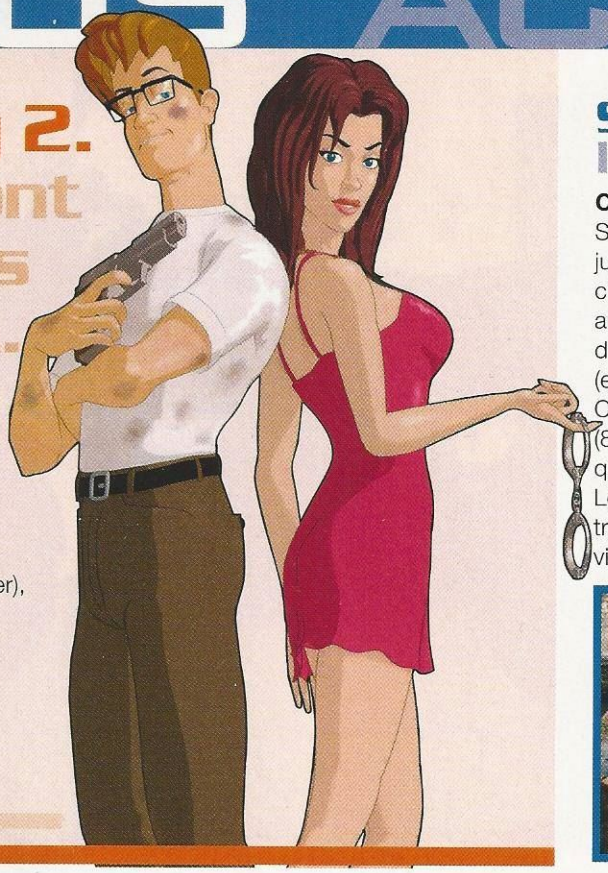
HONDA

avec permis auto de plus de 2 ans

HONDA recommande Castrol

*Donnez vie à vos rêves - ** Prix public TTC clefs en main conseillé.

Runaway 2. Le jeu dont vous êtes le héros...

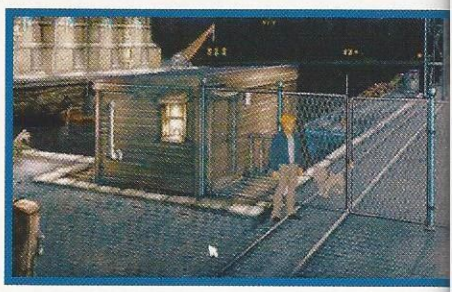


Pendulo Studios, qui est le développeur de Runaway 2, propose un concours pour le moins original. Si l'énoncé est classique (consigner les trois plus gros défauts et les trois plus grandes qualités du premier), le gain, lui, est plutôt insolite : le vainqueur deviendra l'un des personnages du jeu ! Imaginez un instant Léo avec un sabre laser en compagnie de Brian et (surtout) de Gina... Chaud devant !

DATE DE SORTIE : Fin d'année 2004

SG. C'est les soldes !

Comme souvent, l'éditeur SG Diffusion casse les prix juste après les fêtes. Et parfois, c'est l'occasion de regoûter aux joies simples des jeux d'antan, comme Populous (environ 7 euros) ou Les Chevaliers de Baphomet (8 euros). Une initiative qui tombe à pic alors que Le Manuscrit de Voynich, troisième volet de la série, vient de sortir.



Vogoo. Le site intelligent

Le site www.vogoo.fr est un site intelligent. Ça ricane derrière moi, mais attendez que je vous explique ! En plus de dispenser les ingrédients sacrés de notre culture (livres, DVD, musique, jeux vidéo...), Vogoo gère chaque internaute en fonction de ses goûts en les reliant aux personnes d'appétences similaires. Commentaires, avis, notes...

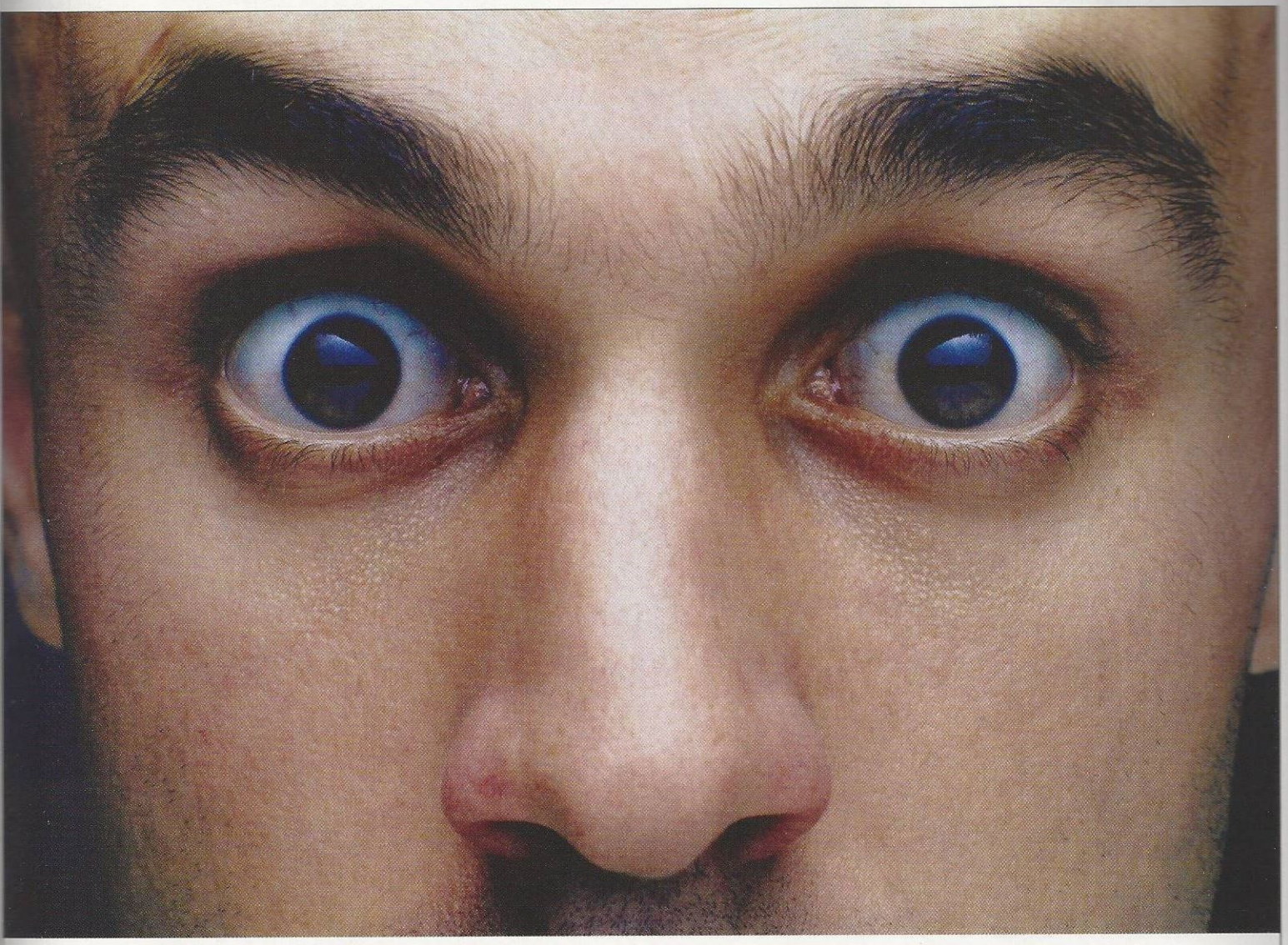
DATE DE SORTIE : C'est déjà demain !

vogoo

Ground Control 2. Tir croisé !

Operation Exodus, deuxième volet de la série Ground Control, proposera au joueur d'intégrer une faction étonnante, puisqu'il s'agit d'extra-terrestres à l'œuvre. Les Virons possèdent des compétences insoupçonnées, comme la possibilité – en plein combat – de fusionner avec d'autres unités. Eh oui, la mode est aux croisements génétiques, entre clonage humain et maïs transgénique... Pourquoi les jeux vidéo échapperaient-ils à la règle ?

DATE DE SORTIE : Printemps 2004



Il vient de découvrir que chez Free le haut débit est à 1024 k ... pour le même prix.

Pour seulement 29,99 euros par mois, modem USB/Ethernet inclus, l'Internet haut débit est maintenant à 1024 k sur la France entière. Vous n'avez aucun engagement de durée et aucun frais d'accès au service.

De plus, si votre zone géographique est couverte par la Freebox vous bénéficiez d'un débit de 2 mégas, du téléphone gratuit en France Métropolitaine et d'un accès gratuit à un bouquet de chaînes de télévision numérique !

free

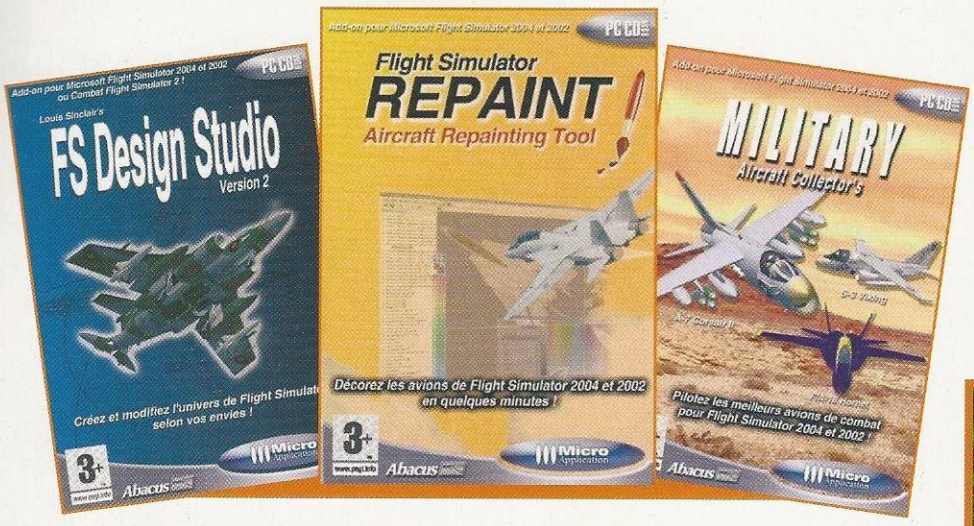
Inscription : www.free.fr ou par téléphone au 3144.

Sous réserve d'éligibilité de votre ligne.

Flight Sim. Pour compléter l'escadrille...

Micro Applications nous inonde... Enfin, il nous aère avec des disques additionnels pour Flight Sim 2004 ou 2002. On a même du mal à entrer dans le bureau, tellement il y en a. Le premier vous permettra de piloter des avions de chasse de tous les pays (13 au total). Abacus s'est chargé de la modélisation. On passe ensuite aux choses plus sérieuses avec FS Design Studio 2, un outil permettant de créer des avions ou des décors. C'est diablement complet, mais assez délicat à prendre en main. Le petit dernier s'appelle Flight Simulator Repaint. Il permet de décorer des avions selon votre envie du moment. Toutes les folies sont permises. J'en avais repeint un très beau mais pour de vagues raisons de censure, on m'empêche de le diffuser dans ces pages. Bref, on peut faire des choses admirables. Il est aussi entièrement compatible avec FS Design Studio, et supporte des compressions de textures DXT1 et DXT3.

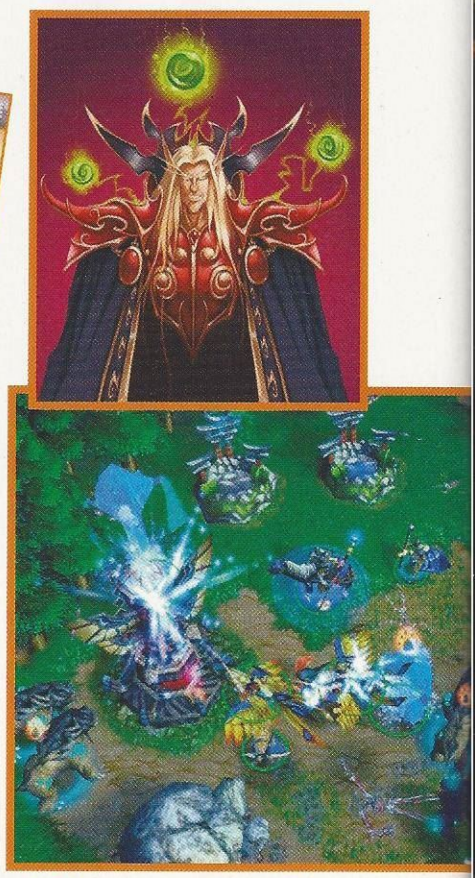
DATE DE SORTIE : Disponible



PES 3. De mieux en mieux...

Socrates est monomaniaque. Pour lui, le sport, y'a que ça de vrai... Enfin, tant qu'il ne doit pas en faire, mais le regarder à la télé ou jouer sur son PC. Pour son plus grand bonheur, et le vôtre certainement, Konami a mis en ligne un patch pour Pro Evolution Soccer 3, qui – bien qu'il soit excellent – en avait besoin. Pour le trouver, vous pouvez vous rendre à l'adresse suivante : http://www.konamityo.com/we/en/.

DATE DE SORTIE : Disponible



Warcraft 3. Un nouveau patch

Le patch 1.14 b de Warcraft 3 est enfin disponible en version manuelle. Le fichier "update" aussi bien le titre original, Reign of Chaos, que son add-on, The Frozen Throne. Son poids varie en fonction de la version que vous possédez (française, américaine...), mais bon, entre 16 et 27 Mo, il n'y a pas une grande différence. Ce patch corrige le problème de sélection des unités au sein d'un groupe, avec la touche Tab. A vos marques ! Prêts ? Rushez !

DATE DE SORTIE : Disponible

AFFRANCHISSEZ VOUS

GANGLAND

SORTIE FIN FEVRIER 2004

STRATEGIE TEMPS REEL UNE DOSE DE RPG ET UN PROJET D'ACTION NON STOP

RETROUVEZ DES INFOS, DES VIDEOS ET TOUTE LA COMMUNAUTE SUR

WWW.GANGLAND-LEJEU.COM

PC CD

MEDIA MOBSTERS

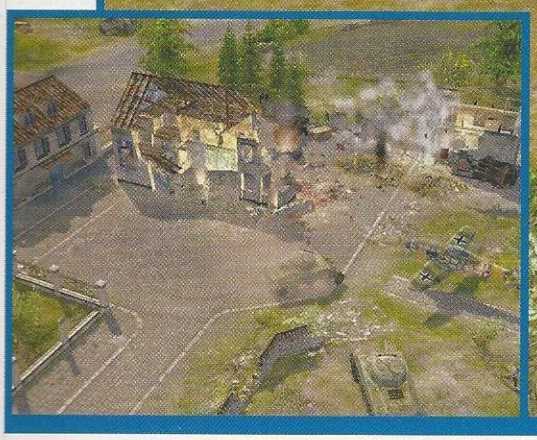
WHIPTAIL interactive

FOCUS

Soldiers : Heroes of WWII.
Aux sombres héros de la guerre...

Codemasters vient de s'assurer les droits de Soldiers : Heroes of World War II, un jeu de stratégie tactique prévu pour l'été 2004. En cours de développement dans les studios ukrainiens de Best Way, Soldiers renforce les liens déjà existants entre Codemasters et 1C Company. En effet, l'éditeur s'occupe déjà de deux autres titres de cet éditeur russe : à savoir, Wartime Command et Perimeter. Ce jeu d'action à la troisième personne se déroulera, selon Codemasters, comme un film de guerre. 30 missions, 100 véhicules, 25 armes... et des modes Multi en pagaille. De plus, il bénéficierait d'un moteur graphique hallucinant. Les images semblent le confirmer. Vivement qu'elles bougent !

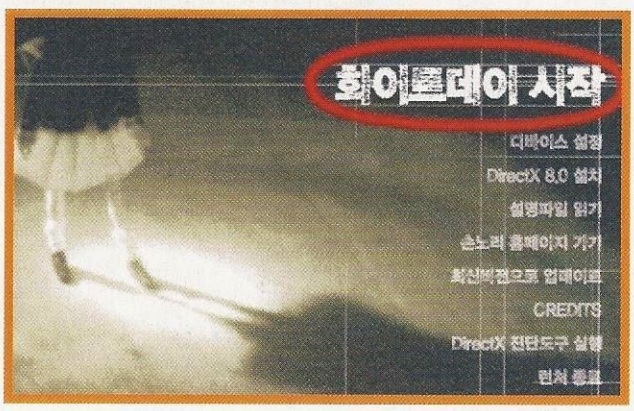
DATE DE SORTIE : Eté 2004



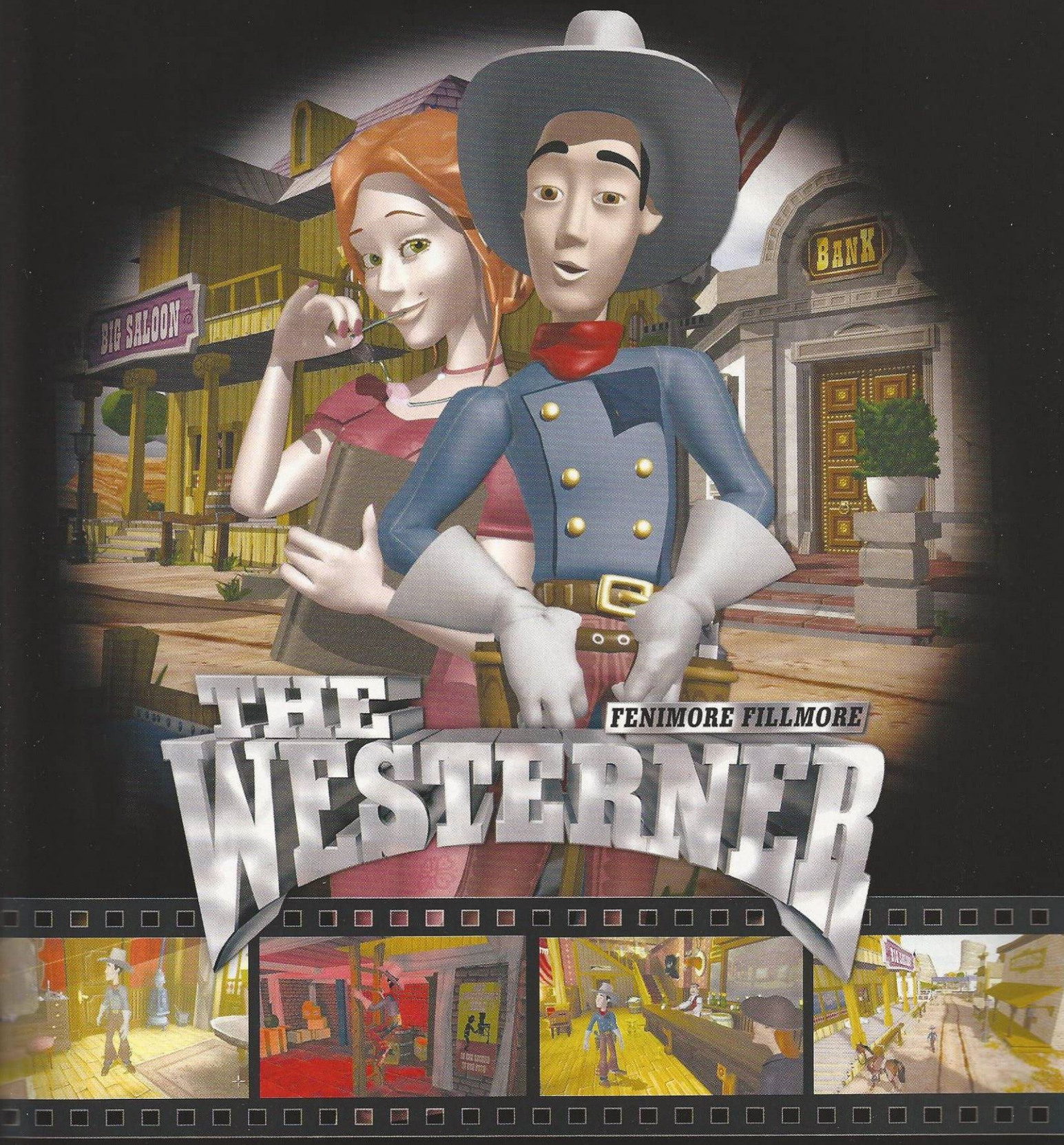
White Day.
Le CD-Rom coréen

White Day, que vous trouverez sur le CD1, est un très bon survival horror, son seul problème étant d'être en... coréen. Rapidement, quelques notions : "Ãë1/4Ò" veut dire Annuler et "??[N]>" signifie Suivant. Pour le reste, ça roule. Dans le menu Démarrer, pour lancer le jeu, c'est la dernière icône, tout en bas. Sinon, ça désinstalle. Une fois le jeu lancé, cliquez sur le gros mot (c'est du coréen, pas grave !), et le tour est joué.

DATE DE SORTIE : Disponible... en Corée



LA GRANDE AVENTURE CONTINUE !



Avec **The Westerner**, la grande aventure continue de plus belle en 2004, un point & click bourré d'humour et passionnant, entièrement en 3D.

Retrouvez une mine d'infos sur le jeu, la communauté et les téléchargements incontournables sur

www.westerner-lejeu.com

PLANETA DEAGOSTINI interactive

REVISTRONIC

CD PC

FOCUS

UNE MESSAGERIE UNIQUE ! UN REPONDEUR X-CLUSIF !!

Des milliers de MESSAGES à HURLER DE RIRE !!

08 99 70 46 70

Fonctionne sur TOUS LES TELEPHONES (fixes et mobiles) !!!!

LE TOP

841232 Va chercher bonheur
801115 Votre mission*
877832 Jamel* : Mesdames et...
877829 Jamel* : C'est trop la...
877831 Jamel* : Dis-moi pas...
801301 Hein, que ça t'énerve!
801548 Jean-Marie Bigard*
819302 L'Exorciste*
879826 Ben Laden* & Saddam Hussein*
801138 Le parrain*
877833 Jamel* : Après le bipmsm'...
818434 Simpsons* : M. Burns
877830 Jamel* : Faire des hum..
821798 Pretty Woman*
895155 Ben Laden* : Isabelle a..
801477 Ma biche*: Ah, ah
879664 Chouchou* : Trop d'bonheur!
855237 Ben Laden* : Pitite message
841231 Ton ami est à la plage
801688 Elie Semoun, secrétaire..
879671 Chouchou* : J'adore les...
879669 Chouchou* : J'adore les bips!
818430 Simpsons* : famille
879667 Chouchou* : Merde inter...
886209 Coluche* : L'été, le soleil...
879666 Chouchou* : Assistante ..
881086 Chui' pas là, parle moi*
823958 Ben Laden* : jouer à l'ispiiice
801569 Ma biche* et Bourvil* ...
829437 Agence tous risques*

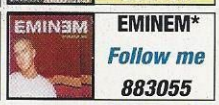
TOP ACTU

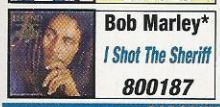
801417 Jacques Chirac*
883784 Sadam Hussein*
877823 Saddam Hussein*
878969 S. Hussein* & B. Laden* : A votre bounker
878730 Saddam Hussein*

BENNY BENASSI*
Satisfaction
885749

50 CENT*
In da club
882105

SHAGGY*
Hey sexy lady
881923


EMINEM*
Follow me
883055


Bob Marley*
I Shot The Sheriff
800187

LUMIDEE*
Never leave you
895287

PARODIES CINÉ/TV

820563 SOS détresse, bonjour!
801115 Votre mission
841354 Stach stach
829063 Capitaine Flam
801585 Rappel illico
821794 Le Flic de Beverly Hills
801116 Les bronzés
885758 Terminator 3: Le T-X
801131 Il était une fois dans l'ouest
801108 Tarzan
801129 La guerre des mobiles
801155 Batman

*IMITATIONS ET PARODIES
Hors opérateurs

DES STARS POUR TON MOBILE !!

sonneries et logos au : **08 99 70 73 76**

46240

98962 Je trace
98959 P.I.M.P.
98957 Satisfaction
98955 This is the new shit
98953 In da club
98952 Hey sexy lady
98951 Where is the love
98949 Donne-moi le temps
98948 Move your feet
98947 Lose yourself

91124

98934

91136

91137

91407

95351

95353

12733

TON RDV TCHATCHE 2004 !

100% POTES, DELIRES, SORTIES ZIK, PASSION, ETC.. !!!

INSCRIPTION GRATIS* AU 0 811 88 33 55 !!!

1• RDV PAR TEL : **08 92 68 19 73**

2• PAR SMS : ENVOIE CHAT AU 61040

RENCONTRES GARANTIES

3• TCHATCHE SUR LE WAP et l'I-MODE :

DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER 3614 RCS B 411864986

*Coût d'un appel local

GALLERY 123 TCHATCHE

Bouygues Telecom et

SONNERIES

— LE TOP —

9735 Hey oh
04157 L'orange
46107 Sexy pour moi
82763 Summer jam
70734 La soupe aux choux
76690 Satisfaction
94578 Baby boy
54257 Mission impossible
82616 Le seigneur des anneaux
55673 Pulp fiction
92450 Numb
54254 Le flic de beverly hills
76681 Ma liberté de penser
91879 La bamba
74642 In da club
80826 Live is life
54256 Les bronzés font du ski
02475 Mon étoile
91068 Midnight express
91157 P.I.M.P.
55674 Le parrain
55778 Rocky
74321 Dirty dancing
82742 Laisse parler les gens
55770 Lose yourself
02619 Blanche-Neige et les 7nains
85593 Blues Brothers
82611 Bodyguard
46079 Braveheart
92360 Candyman
79940 Chapeau melon et bottes...
90429 Charlie's angels
75179 Cocktail
46078 Conan le barbare
80212 Darladirladada
90349 Day O
86452 Day-o (banana boat song)
92361 Demon night
74321 Dirty dancing
79950 Do you St Tropez
46076 Docteur Jivago
75169 Dune
82802 Fame
46075 Flashdance
01209 Forrest Gump
46233 Gangsta's paradise
92363 Ghost
75171 Goldeneye
01437 Good bye lenin
46073 Grease
75172 Gremlins

Reçois DIRECT la MEILLEURE VERSION selon ton modèle de portable !

(poly, hifi, mini, REAL SOUND, mono, chanté, ...)

95458 Sans repères
70728 Friends
78865 Qui ne saute pas n'est pas
55773 Agence tous risques
70807 La panthère rose
96139 C'est trop
55671 L'exorciste
76127 Au summum
91565 Envole-moi
55678 Simpsons
55667 Marie
02590 Ma rivale

— LES TUBES —

95035 A contre-courant
02594 Be faithful
87758 Blame it on the boogie
84541 Breathe
51097 Can't hold us down
75308 Dis moi si j'te saoûle
80814 Dj
00324 Encore
85932 Get my party on
01434 Glorious
72573 Guilty
79076 Hit that
01783 Illusion
80208 In the shadows
96143 Incassables
02588 J'ai des choses à te dire
96142 J'attendrai
37740 Je n'ai jamais pleuré
95452 Je pars avec toi
95335 Je regarde là haut
00052 Je saigne encore
83083 Like glue
02604 Love's divine
01446 Make me wanna scream
92449 Maria Magdalena
95037 Me against the music
91169 Ne pars pas
13084 Never leave you
02591 Number one
94584 Ocean
95038 On n'oublie jamais rien
02606 One more chance
75337 Parce qu'on vient de loin
80150 Petit papa noël
86450 Prendre racine
95045 Rien ne changera
88135 Right on time
86354 Ronde de nuit
02770 Saturday night's alright...
02608 Shut up
01458 Si j'avais su t'aimer
46108 Si tu savais
75321 Slow
37743 So yesterday
85469 Stuck
90558 Stuck on you
02592 Suivre une étoile
95460 Symphony
96148 Tant que c'est toi
94588 Thoia Thoing
92454 Time is running out
01796 Toi tu
91897 Tout l'or des hommes
00049 Vivre ça
81095 We will rock you
84896 Where is the love
19025 White flag
94589 Zinedine

— CINÉMA —

55770 8 Mile
01486 American pie
82140 Apocalypse now
70718 Arizona dream
82142 Austin powers
92452 Bad boys II
75203 Batman
75167 Blade runner
92359 Blair witch
02665 Harry Potter
75175 Highlander
01210 Hot stuff - The full monty
75966 Hotel commissariat
03380 Independance day
70731 Indiana Jones
80069 James bond
46072 Jeux interdits
75178 Jurassic park
02662 La belle au bois dormant
82144 La carioca
70733 La famille Addams
82145 La grande évasion
55672 La guerre des étoiles
92368 La nuit des mort-vivants
02618 La petite sirene
82158 La vérité si je mens
75180 Lawrence d'Arabie
55774 Le bon, la brute et le truand
01213 Le diner de cons
70736 Le pont de la rivière kwai
75147 Le professionnel
75174 Le roi lion
74314 Les dents de la mer
82977 Les dix commandements
85599 Les sous-doués
75205 L'histoire sans fin
92369 Massacre à la tronçonneuse
35181 Matrix 3
75181 Men in black
46071 Mortal kombat
03377 Porque te vas
92370 Psychose
75206 Rainman
06121 Le retour du roi
03381 Reality
46068 Retour vers le futur
55778 Rocky
46069 Sister act
92371 Sleepy hollow
01218 Streets of Philadelphia
82803 Summer Night
46070 Superman
74320 Taxi 3
46067 Terminator
75207 The Crow
46074 The full monty
75209 Toy story
46066 West side story
85595 Wild wild west
75204 Y'a-t-il un flic pour...

— SÉRIES TV —

74322 1, rue Sésame
82138 Albator
82139 Alerte à malibu
45998 Alfred Hitchcock présente
70717 Ally Mc Beal
54238 Amicalement vôtre
82141 Arnold et willy
79933 Au pays de candy
55679 Benny Hill
04159 Beyond the sea
74307 Bonanza
79938 Buffy
02610 Calimero
55676 Capitaine flam
79941 Chapi chapo
00053 Charmed
02671 Davy Crockett
02663 Dragon ball Z
79953 Drôles de dames
02674 Famille Pierrafeu
02611 Fraggle rock
70728 Friends
02617 Goldorak
79960 Happy days
82143 Hawaï police d'état
80065 Inspecteur gadget
01692 Jayce et les conquérants ...
80071 K2000
22110 Koh Lanta
80079 La croisière s'amuse

LOGOS

17445

17444

17441

17440

17438

74944

17436

99982

79571

84927

78859

91276

52649

76027

42839

07110

90325

32854

81063

91089

41334

34555

TOUT et + sur ton mobile :

Logos, sonneries, cartoons, clips, répondeurs, surprises :

APPELLE LE **3255**(1)

76172

21706

47305

30320

12978

30326

44084

55465

53500

79010

81341

80900

92375

02065

51773

71160

41340

51101

11547

93460

92376

20245

81333

81325

47530

69098

19968

80899

Spécial ST VALENTIN

05957

05956

05952

18888

19798

18885

89835

95835

80315

84552

86654

86627

91433

73084

05818

75987

79267

74328

91329

91315

81969

81967

22112

23181

93638

51320

75126

75159

82221

75425

75423

12845

12844

91629

91616

91610

95739

92679

14049

90452

90446

86437

91887

91904

91901

95826

95821

03555

75726

95896

95889

81026

96835

96839

86386

82196

86382

82633

82625

82634

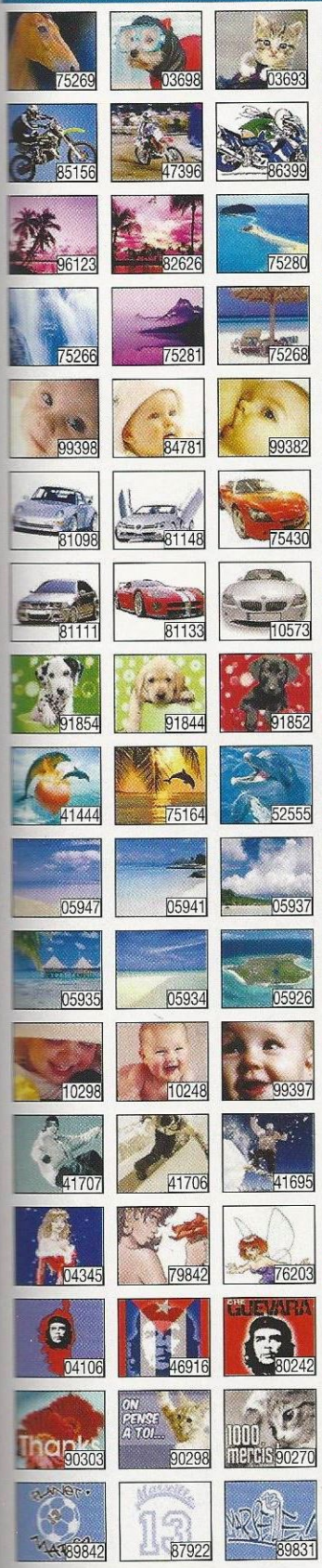
82056

84440

75294

DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER. (1) Tarif du 3255 : Consulte ton opérateur. Liste des téléphones compatibles sur www.logosonnerie.com ou en appelant le 08 26 88 33 44 (0.150 €/mn). Logos couleur : compatibles sur Alcatel, Motorola, Nokia, N-Gage, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo M550, Sharp, Siemens, Sonyericsson et Trium Eclipse adaptés. Big logos : compatibles sur Alcatel, Nokia, Samsung et Siemens adaptés. Logos classic : compatibles sur Nokia, N-Gage, Samsung, Sonyericsson, Alcatel, Nokia , Alcatel, Siemens adaptés. Sonneries monophoniques : compatibles sur LG, Motorola Talkabout, TimePort, Nokia, N-Gage, Panasonic, Philips 330, Fisio, Xenium, Azalis, Melody, Sagem, Samsung, Siemens, Sonyericsson, Trium Eclipse, Aura, Mystral et Odyssey. Sonneries polyphoniques : compatibles sur Alcatel, Motorola, N-Gage, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sharp, Siemens et Sonyericsson adaptés. 123 MM RC 342 177 029 • Tarifs depuis un poste fixe :0899 : 1,349 €/appel + 0,337 €/mn • 3617 : 0,843 €/mn. Par SMS : 1 €/ envoi + prix d'un SMS - 3 SMS par téléchargement. Top SMS 3614 RC B411864986. En appelant nos services mobilité, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous vous rappelons que vous disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant. Vous pouvez donc à tout moment

LOGOS



SONNERIES

0903 40 748 (1.12€/min) 0901 902 261 (4.23CHF/min)

85868 La la Yela
80101 La petite maison ds la prairie
00740 La quatrième dimension
87837 Le bleu de l'océan
02667 Le manege enchanté
46238 Le prisonnier
46003 Le saint
02664 Le village dans les nuages
55675 Les cites d'or
46001 Les contes de la crypte
46010 Les feux de l'amour
80134 Les mystères de l'ouest
80136 Les têtes brûlées
02668 Les tortues ninja
80078 L'île aux enfants
80145 Looney tunes
45999 Ma sorcière bien aimée
46008 Mannix
80147 Maya l'abeille
46009 Mc Gyver
46007 Melrose Place
70806 Muppet show
82151 Olive et Tom
46006 Perry Mason
02672 Popeye
82152 Rémi sans famille
01217 Rick Hunter
81360 Save me
02673 Scooby Doo
02661 Sesame street
01693 South Park
54258 Stach stach
73844 Starsky et Hutch
45997 Streets of san francisco
46004 Supercopter
02669 Teletubbies
01694 That's all folks
46002 Thunderbirds
01695 Tom and Jerry
01214 Twin peaks
73845 Urgences
01696 Woody Woodpecker
82982 X files
02675 X-Or
02676 Zorro

— PUB —

80224 Bébés nageurs
80226 Danette
79949 Dim
80229 Heineken
80227 I like to waf
80228 Imagine
85888 Just for one day (heroes)
80225 L'ami Ricoré
80231 Monsieur Propre
82149 Nescafe (open-up)
85894 Over the rainbow
80230 Sous aucun prétexte

— CHANSONS D'ENFANTS —

02609 Alouette
79934 Bécassine
02615 Ce matin un lapin
74540 Etre 1 homme comme vous
02666 La danse des canards
02614 Pandi panda
02612 Sur le pont d'Avignon

— FOOT —

81615 Allez allez
81614 Allez on va gagner
81618 Ce soir on vous met le feu
81624 Et ils sont où
78864 Allez l'OM
81623 On va gagner
78865 Qui ne saute pas...
81619 Tous ensemble

— CHANSONS FRANÇAISES —

74538 A 20 ans
54253 Au soleil
01478 Belle belle belle
91931 Besoin de rien, envie de toi
74542 Cassé
03846 Celle que je suis
85446 C'est quand le bonheur
79939 C'est une belle journée
04164 Comment te dire adieu
78985 Dernière danse
70824 Des mots qui résonnent
79897 Donne-moi le temps
03494 Douce France
70823 Elle s'ennuie
01433 En apesanteur
84533 Encore une fois
74312 Entre nous
91565 Envole-moi
03850 Eternel départ
81364 Evidemment
81885 Fan
70803 J'ai demandé à la lune
86290 J'attends l'amour
03503 Je ne regrette rien
86276 Je serai ta meilleure amie
91569 Je te donne
86294 Je vais te chercher
85605 Je voulais te dire que...
74645 J'en ai marre
80080 La javanaise
96766 La leçon de twist
80081 La musique
82612 La salsa du démon
80074 L'agitateur
81431 Laissons entrer le soleil
76126 L'amour est un soleil
80075 L'aventurier
91053 L'aziza
03496 Le jazz et la java
80133 Le monde est stone
80149 Le petit bonhomme en mousse
04746 Les années 30
03374 Les élucubrations
03848 Les garçons ds les magazines
86373 L'été indien
03500 L'homme de ma vie
80138 Libertine
04157 L'orange
80827 Ma conscience
91070 Moi lolita
12396 Mon fils, ma bataille
76056 Mon petit bikini
79120 Motives
03844 Multipliez moi
03497 Nougayork
82615 On va s'aimer
14456 Partenaire particulier
14457 Petite Marie
70833 Regarde moi
04206 Reviens
94586 Sans contrefaçon
04195 Say wot
82545 Sur un air latino
80822 Tchouk tchouk musik
03495 Y'a de la joie

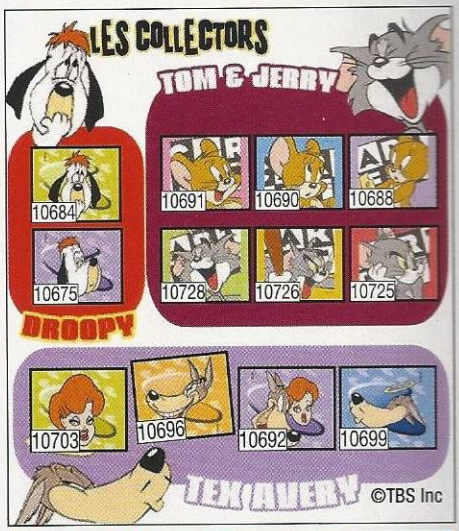
— TRADI' —

41834 Hymne Algérie
00483 Hymne Allemagne
41838 Hymne Espagne
41839 Hymne Etats-Unis
41873 Hymne Israel
41842 Hymne Italie
41843 Hymne Maroc
41845 Hymne Portugal
41863 Hymne Royaume-Uni
41859 Hymne Tunisie
80217 La Marseillaise
79064 L'internationale

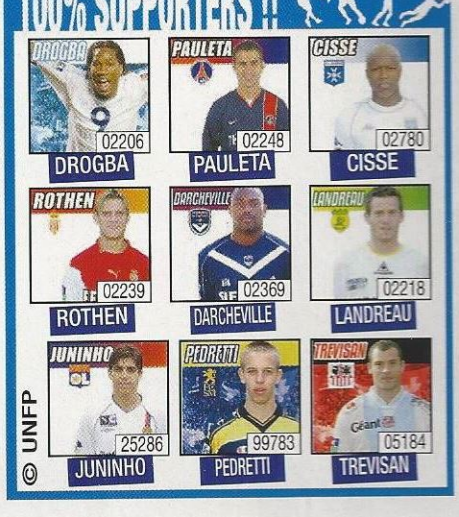
— RAP US —

82739 21 questions
80204 Beautiful
83838 California love
55680 Cleanin out my closet
81884 Crazy in love
76131 Don't know what to tell ya
74541 Don't mess with my man
82613 Family affair
81887 Get busy
76128 Gimme the light
79959 Got what you need
76133 I can
79963 I'm outta love
82157 It wasn't me
55770 Lose yourself
84898 Magic stick
73597 Mesmerize
76137 Promise
76444 Scandalous
70811 Stan
78994 Still dre
82155 The Next episode
84878 U remind me
54259 Without me
83833 Ya rayah

NEW !!! ENCORE PLUS FACILE !!
Envoie ton titre au 81700 et reçois DIRECT' ta sonnerie !!



• (4) compatibilité : Nokia 5100, 7210 , 3650 , 7650 • (2) Compatibilité : Nokia 3650 , 7650 • (3) Compatibilités : Nokia 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 3650, 7650 - Tom Clancy splinter cell : © 2003 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft et le logo Gameloft sont des marques de Gameloft S.A. Splinter Cell, Sam Fisher sont des marques de Ubisoft Entertainment accordée sous licence à Gameloft S.A. (*) : © SNK Playmore and The King of Fighters, are trademarks of SNK Playmore Corporation. © Copyright 2003 Digital Bridges Ltd. All rights reserved. © Acotel 2003 .



demander à ne plus figurer sur notre base en écrivant à : 123 MULTIMÉDIA - BP 1141 - 31100 TOULOUSE.
GARFIELD © 2004 PAWS-All Rights Reserved ; © SOUTH PARK is a trademark of Comedy Partners; BETTY BOOP : © KFS/FOTM Hearst/FS ; Corbis : © 2004 Corbis Inc ; Le PIAF: © "LE PIAF" DAN SALEL - [MILLESIME 2004] ; © Stock Image – Mobibase ; © Christian Martin - JTP - Mobibase; SNOOPY : PEANUTS © UFS, Inc. ; TITEUF par Zep © France Animation / Editions Glénat / Canal J / France 3 / Smec ; © royal wear 2004 ; © Kobey 2004 ; DROLE DE ZOO : © Meander Studio ; Bruno BELLAMY : © BRUNO BELLAMY ; JOE BAR TEAM, © Editions Vents d'Ouest/Bar2 ; BOB MARLEY ©2004 Fifty-Six Hope Road Music. Ltd ; © Keith Kimberlin / Licensed by LaCocoLicensing.com ; © BILLAL 2004 ; CHE Guevara, © ADAGP, Paris, 2004.
SMS+ 81700 1,5 €/par envoi + prix d'un SMS
SMS+ 61040 0,35 €/par envoi + prix d'un SMS
SMS+ 82020 1€ par envoi + prix d'un SMS
123 multi media

EVENEMENT

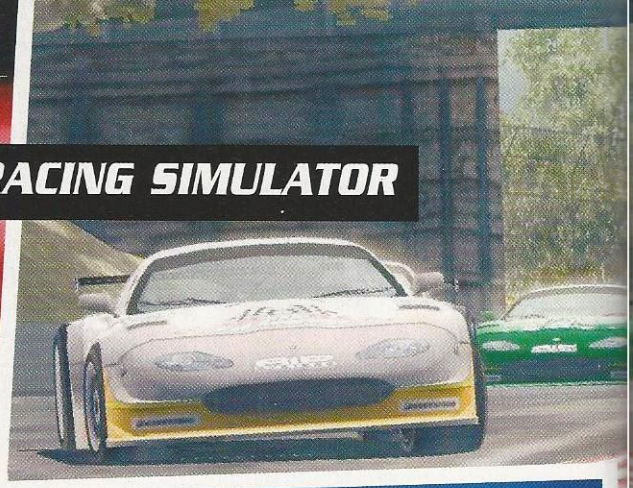
RACE DRIVER 2 : THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

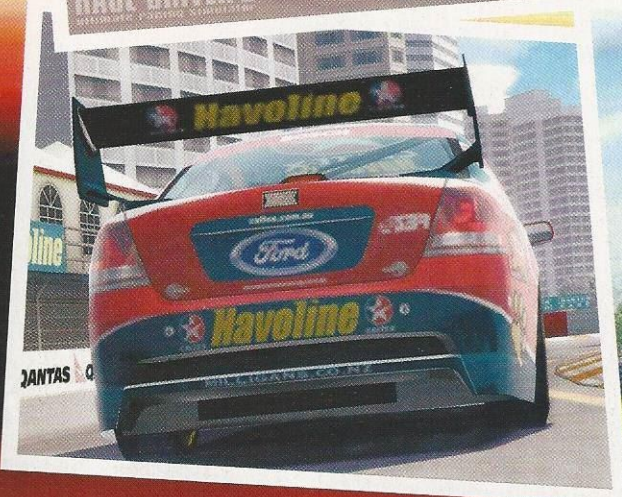
UN AN APRÈS LA SORTIE DU PREMIER, CODEMASTERS POURSUIT SON MÉLANGE DE SIMULATION AUTOMOBILE ET DE JEU DE RÔLE. TOUT CE QU'ON AVAIT AIMÉ DANS LE PREMIER A ÉTÉ REVU À LA HAUSSE ET AGRÉMENTÉ D'UNE TONNE DE NOUVEAUTÉS GÉNIALES !

Simulation de tout

EVENEMENT

RACE DRIVER 2 : THE ULTIMATE RACING SIMULATOR





"C'est beau la campagne !" Voilà en substance ce que tout le monde a dit en descendant de la navette qui apportait les petits Français à la ferme Codemasters. Ce que tout le monde a dit donc, sauf Julo de *Joypad*, qui était mort de rire parce que votre serviteur, non content d'avoir ronflé durant tout le voyage, s'était bavé dessus... En plus, il arrivait fièrement dans les locaux avec les traces de la banquette sur la tronche.

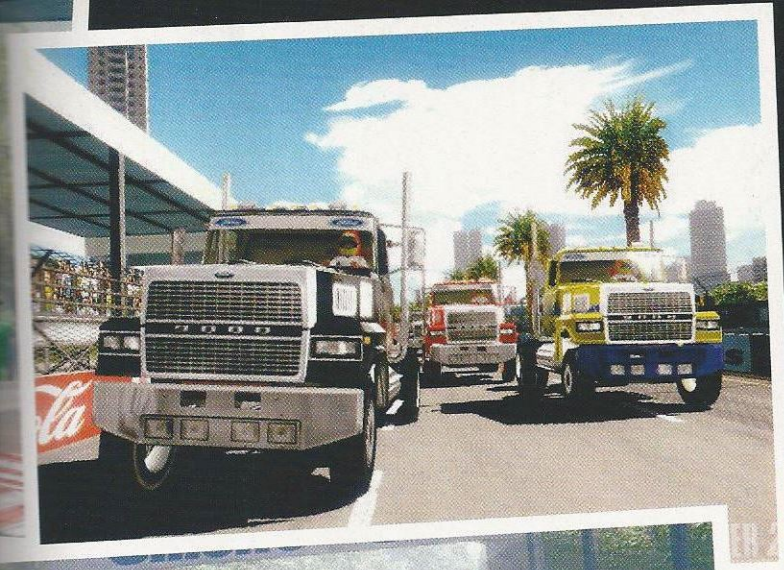
Drôle de voyage donc. Le plus matinal des rédacteurs de *Gen4* a passé sa journée du 16 décembre dans l'antre de Codemasters, quelque part en Angleterre, dans la plus célèbre des fermettes en briquette rouge. La présentation s'effectuera sous l'égide de Clive Mondy, le producteur, et de Mac White, le designer de ce qui se veut être "The Ultimate Racing Simulator". Rien que ça !

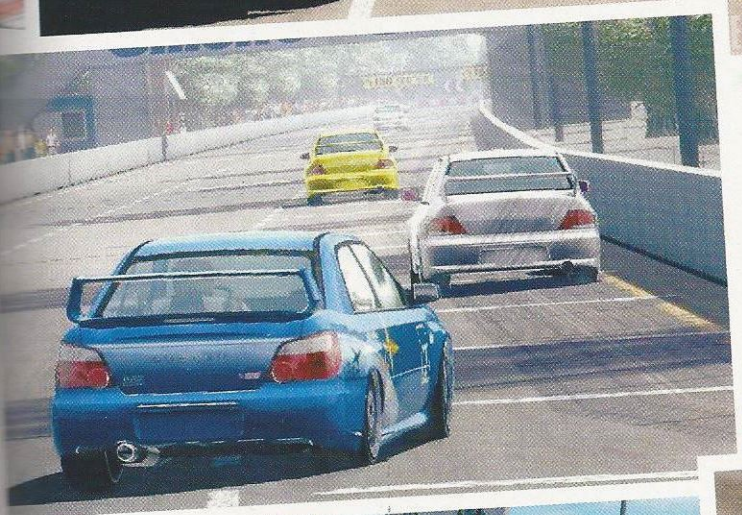
Il faut bien avouer qu'on est vite sous le charme de cette simulation. Dans le premier opus, on découvrait une espèce d'aventure novatrice, centrée autour de Mc Kane, un pilote tristounet qui n'avait pas la frite. Dans celui-ci, l'histoire est plus simple. Vous êtes le Vincent Perrot américain (voir encadré), et votre but, pauvre conducteur du dimanche, est de devenir champion du monde dans toutes les catégories. **Pour y arriver, l'histoire comprend huit grandes** sections. Chacune évoluera en fonction de votre comportement sur et hors de la piste, et de votre réussite au fil du jeu. Ce mode Carrière permet de débloquer les championnats et tutti quanti. Le bla-bla théorique des deux prêcheurs continue... Ils enchaînent sur le mode Xbox live de la version console. Puis le PC boote, et le jeu démarre enfin.

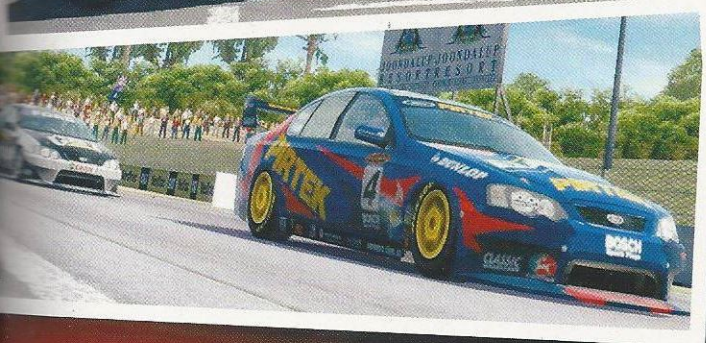
Une séquence d'introduction très sympa, en vue subjective, vous révèle d'emblée ce qui va dicter votre conduite : l'argent. Enfin, à court terme, car au final, il s'agira bien sûr de devenir champion. Pour l'instant, il faut bien manger, alors on commence par des petites courses. Enfin, pas vraiment... Le temps pour Clive de rentrer LE cheat code, et tous les modes de jeu s'offrent à nous.

Changement d'ambiance. D'un coup, les larves du canapé se sont muées, non pas en papillons, mais en "geeks" qui s'assument et lorgnent dès à présent vers le fan de tuning. Avec 15 styles de courses et 35 modèles de voitures, il y a de quoi rouler des mécaniques. Ça tombe bien : 31 championnats et 58 courses. On va de la vieille voiture de course des années 50 aux camions, en passant par les GT bien sûr.

Des noms, des noms ! Enfin, le grand moment du listing salvateur pour le journaliste ! En ce qui concerne le type de championnats, on a le stock-car, les courses de trucks, le GT, le rallye, le "Rally Cross", le Formula Ford, les courses d'ancêtres... et les habituels DTM et V8. Côté bagnoles, il y a des Ford (Mustang Cobra R, Ford GT...), des Aston

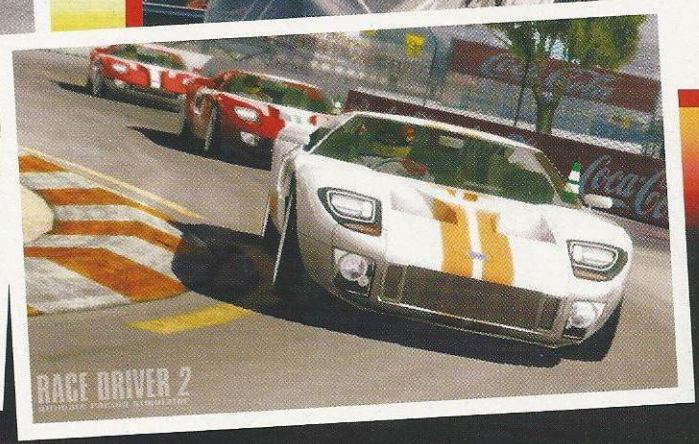






Vincent Perrot, mythe ou réalité ?

Né le 3 août 1965, Vincent Perrot a, d'entrée de jeu, deux passions. Contrairement à Léo, ce n'est pas la bière et le flipper, mais le cinéma et l'automobile. Prodige du PAF, il fait ses débuts à la télé dès 14 ans, et avec l'argent, il s'achète sa première voiture, quatre ans avant son permis. La classe ! Pendant les quinze années qui suivent, sa carrière explose, il ne décolle plus de son fauteuil d'animateur. Enfin, jusqu'en 1993 où il s'installera dans celui de sa Satanic Machine, un engin mi-fusée mi-dragster qui l'emmènera à... 321,4 km/h au terme d'un 250 m départ arrêté en 2,5 secondes. Premier record, mais pas le dernier puisque le père Perrot n'a jamais cessé de les dépasser au fil des années.



Martin (V12 Vanquish, DB7...), des Jaguar (XJ 220, Type E...), des Mitsubishi (3000 GT, EVO 7...), des Subaru (Impreza WRX...) et des Allemandes trafiquées (ABT-Audi TT-R, AMG-Mercedes CLK...).

Bon, j'arrête cette insupportable énumération : le "rédac' chef" va croire que je n'ai rien à dire sur ce titre. Alors qu'il n'en est rien. Pourtant, il en reste une tonne, mais bon... Idem pour les circuits : Texas Motor Speedway, Pikes Peak International Raceway, Laguna Seca, Donington Park, Kyalami... Bref, la richesse de Race Driver 2 n'est plus à démontrer.

Le moteur physique, lui, gère à merveille toutes les données fournies par les constructeurs eux-mêmes. Codemasters a trouvé une fort belle manière de les remercier : la gestion des dégâts est certainement l'une des plus abouties à ce jour. On peut détruire complètement sa caisse, chaque petit bout peut s'érafler, se déformer, pendouiller ou venir endommager la voiture d'un adversaire. Excellent !

Votre capot s'envole ? Vous avez perdu le pot d'échappement ? Si la voiture peut encore rouler, elle roulera. Si elle est morte, vous aussi. Cela promet car, rapidement, les caisses souffrent et on en vient vite à éviter les pièces sur la piste. Sur la piste, et dans les bas-côtés !

Mi-décembre, le maniement était tel qu'il s'avérait assez difficile de revenir dans la course après une sortie de route. N'ayez crainte ! les gars bossent comme des acharnés sur le produit...

La conduite est des plus réalistes, et l'inertie, vraiment différente d'un véhicule à l'autre... Une tonne de détails, comme le son qui change selon la vue, fait qu'on est vraiment pris au jeu, plongé tête la première dans l'aventure. Graphiquement, le jeu sera bien sûr au top, avec une foule de reflets et un nombre de polygones dynamiques hallucinant. Quant au gameplay, s'il tient toutes ses promesses, il en scotchera plus d'un à son PC pendant des nuits et des nuits. En effet, les adversaires analyseront votre pilotage pour vous éviter ou, au contraire, vous pousser au cul et à la faute.

Du beau travail technique en somme, basé sur la moitié du code source du premier Race Driver. D'ici sa sortie, prévue en avril, il reste suffisamment de temps aux quarante gars de l'équipe pour effectivement pondre ce qui pourrait être "The Ultimate Racing Simulator". **Jérôme**

EDITEUR : Codemasters
DEVELOPPEUR : Codemasters
GENRE : Simulation Automobile
SORTIE : avril 2004
SITE INTERNET : www.codemasters.com

DOSSIER

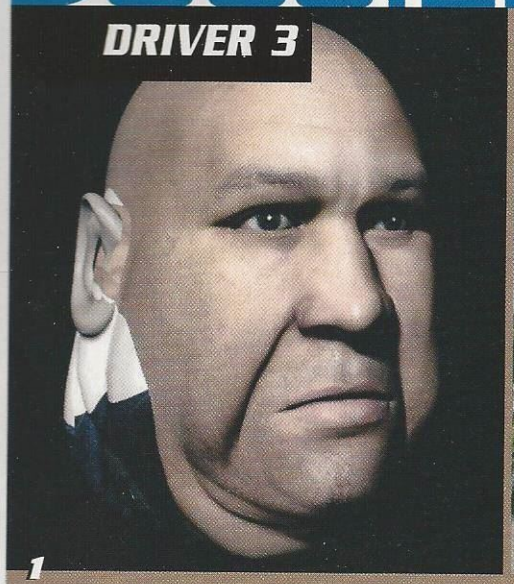
DRIVER 3

Quand Hollywood s'en mêle....

EN JUIN SORTIRA LE NOUVEAU DRIVER. COMPTE TENU DU SUCCÈS RENCONTRÉ PAR LES DEUX PREMIERS TITRES ET DES POSSIBILITÉS OFFERTES PAR LES DERNIÈRES TECHNOLOGIES, PRÉPAREZ-VOUS AU CHOC ! VOICI UN BLOCKBUSTER, FORTEMENT INSPIRÉ PAR LE CINÉMA !

DOSSIER

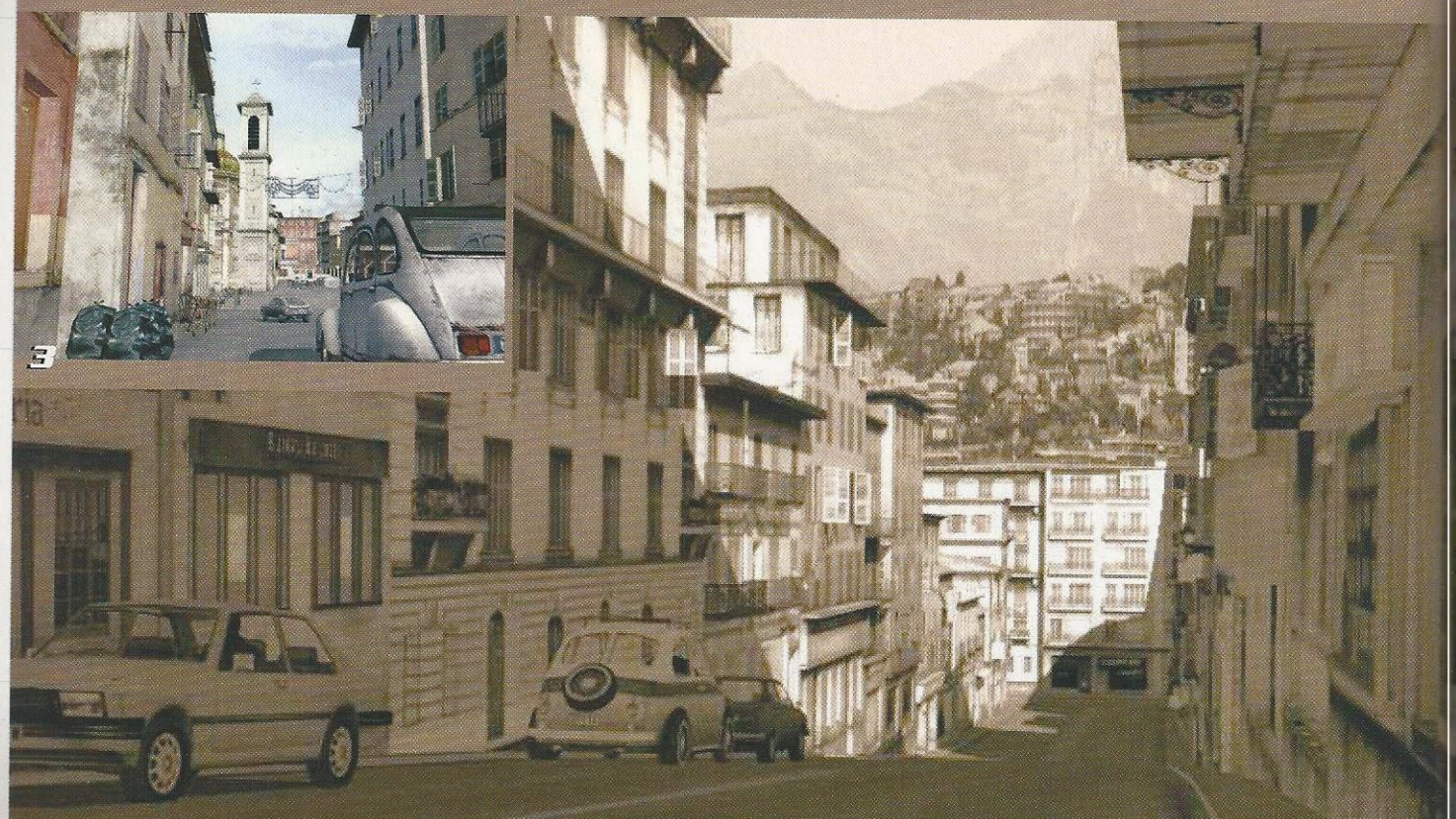
DRIVER 3



1

2

3



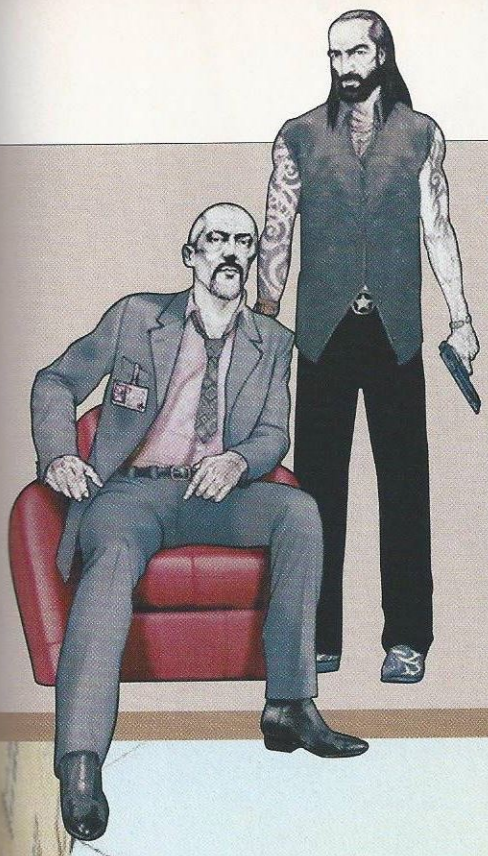
La sortie de Driver 3 ne se fera pas en silence. Ou alors, il sera religieux. Ce titre est en effet l'un des projets les plus ambitieux d'Atari. Sur consoles tout d'abord (300 000 pièces vont être mises en vente dès les premiers jours sur PlayStation 2, et 50 000 autres sur Xbox). Pour le PC, malheureusement, il faudra attendre encore un peu, "Driv3R" étant prévu pour le début du mois de juin seulement.

Pour satisfaire un maximum de joueurs (et bien sûr gagner de l'argent, c'est logique), l'éditeur a vu les choses en grand et mis toutes les chances de son côté. Un moteur qui a fait ses preuves (celui de Stuntman), un développement de trois ans, une équipe comptant une centaine de personnes, un budget estimé à 15 millions d'euros et un parterre de stars.

Outre les voix, qui seront celles de stars hollywoodiennes (voir encadré), trois "petits" films destinés à vous mettre l'eau à la bouche ont même été réalisés par un réalisateur de renom : à savoir, Ridley Scott, à qui l'on doit notamment des films comme *Alien, Blade Runner, Thelma et Louise* et, plus récemment, *Gladiator*.

La bande originale ne sera pas en reste, un CD devant également être édité par un des plus grands labels (tout du moins, au Etats-Unis). De ce côté-là, l'inspiration est claire puisque l'ambiance dans laquelle vous serez plongé sera proche des films de Quentin Tarantino, comme Pulp Fiction ou Jacky Brown. La galette comptera onze morceaux, entrecoupés par des dialogues du jeu.

Revenons justement au jeu, car c'est bien ça qui nous intéresse. 80 véhicules vous seront proposés, des répliques exactes des plus célèbres voitures. Et bien sûr, vous pourrez toutes les conduire... et les détruire. Restons dans les chiffres, avec des dizaines d'armes, qui vous seront bien utiles. Car dans les rues que vous fréquenterez, mieux vaut sortir couvert et bien équipé. Enfin, on se comprend, n'est-ce pas ?



1 Criant de vérité. Bon, ce modèle ne devrait servir que dans les cinématiques, mais c'est très impressionnant.

2 Yahoo ! Avec un titre comme celui-là et une réputation pareille, nul doute que les poursuites en voiture auront un rôle très important.

3 Fidélité. Au moins, en ce qui concerne les villes, les graphistes connaissent le sens de ce mot. Pas comme certains. Hein, Jérôme ?

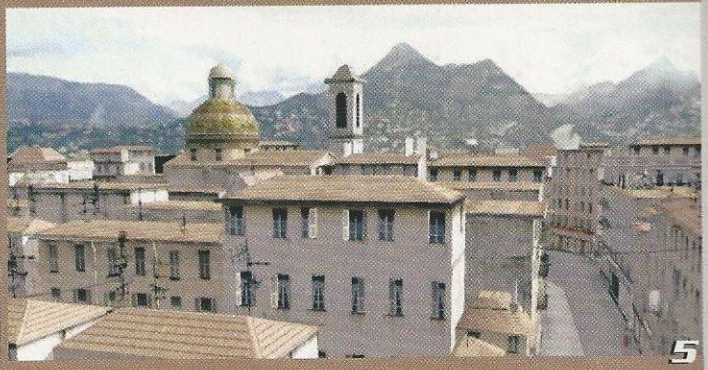
4 Istanbul. Inutile de prendre un billet pour visiter, car ce screen vous dévoile la ville.

5 Vaste. L'horizon paraît si loin, non ?

6 2 CV. indispensable !

Des stars à la pelle

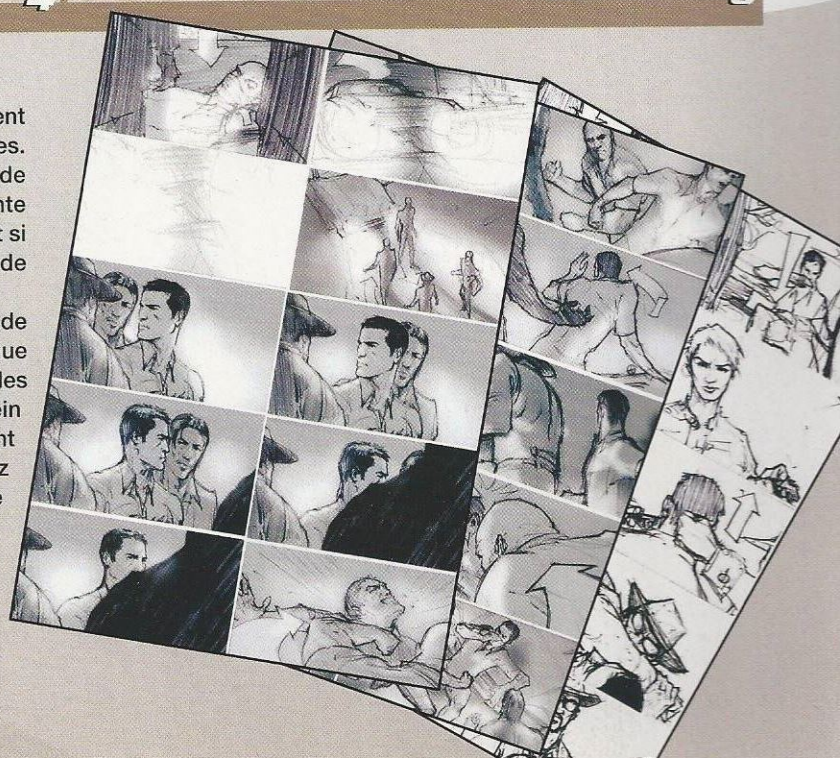
Driver 3 bénéficiera d'un casting prestigieux (il y a déjà un clone de Jean Reno, juste à gauche). Du moins, en ce qui concerne les voix. Quatre acteurs très célèbres vont en effet doubler les différents personnages de ce titre. Tanner, le héros, sera joué par Michael Madsen... Oui, le psychopathe au rasoir, dans *Reservoir Dogs* ! Son bras droit sera Ving Rhames (Marcellus Wallace dans *Pulp Fiction*). Quant à leur pire ennemi, il sera incarné Mickey Rourke, qu'on ne présente plus. Dans ce monde de brutes, une petite touche féminine sera apportée par Michelle Rodriguez, déjà vue dans *S.W.A.T, Fast and Furious, Girl Fight* et *Resident Evil*). Pour l'instant, on ne sait strictement rien des voix françaises. Mais vu la ressemblance frappante, on imagine mal un autre que Jean Reno pour doubler le nouveau boss français !



Comme vous pouvez le voir sur les images qui illustrent ces pages, les graphismes s'annoncent vraiment sublimes. Et pourtant, il ne s'agit que de la version Xbox de Microsoft... Imaginez un peu la qualité qui sera atteinte grâce à la résolution de nos chers PC ! Les textures sont si travaillées, que l'on pourrait presque les qualifier de photoréalistes.

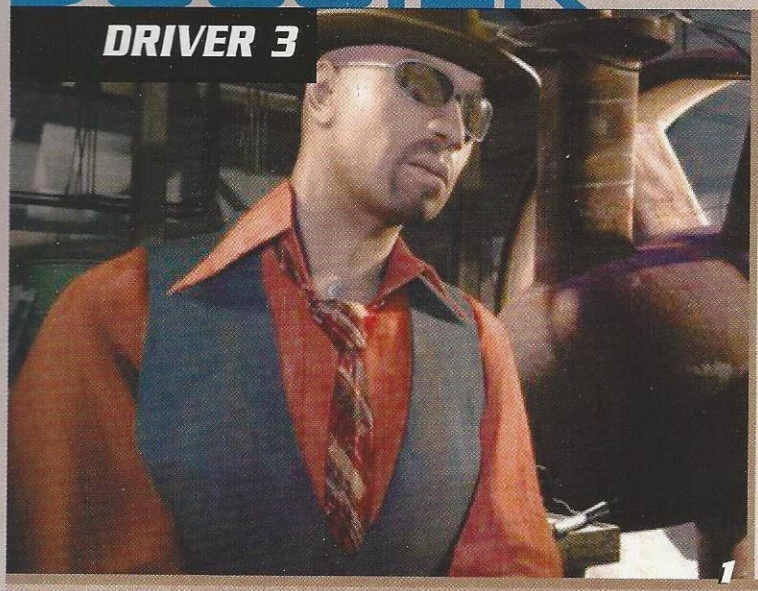
Tel est but des développeurs : s'approcher au plus près de la réalité pour proposer un film intéractif. Le scénario, que le studio préfère vous laisser découvrir sera dévoilé par des cinématiques de toute beauté, vous plongeant en plein cœur de cette histoire où les flingues parlent plus souvent que les hommes. Tout juste sait-on que vous incarnerez Tanner, un flic dont la mission est d'infiltrer un gang de voleurs de voitures.

Les villes dans lesquels vous errerez comme une âme en peine seront Miami, Nice et Istanbul. Elles ont bien sûr été choisies pour leurs spécificités architecturales,

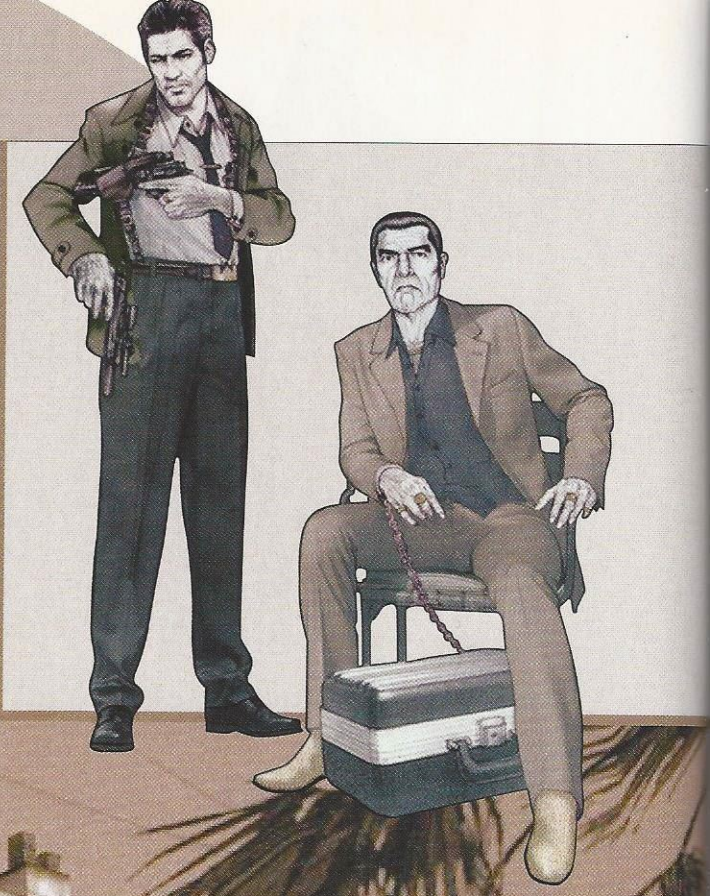


DOSSIER

DRIVER 3



1



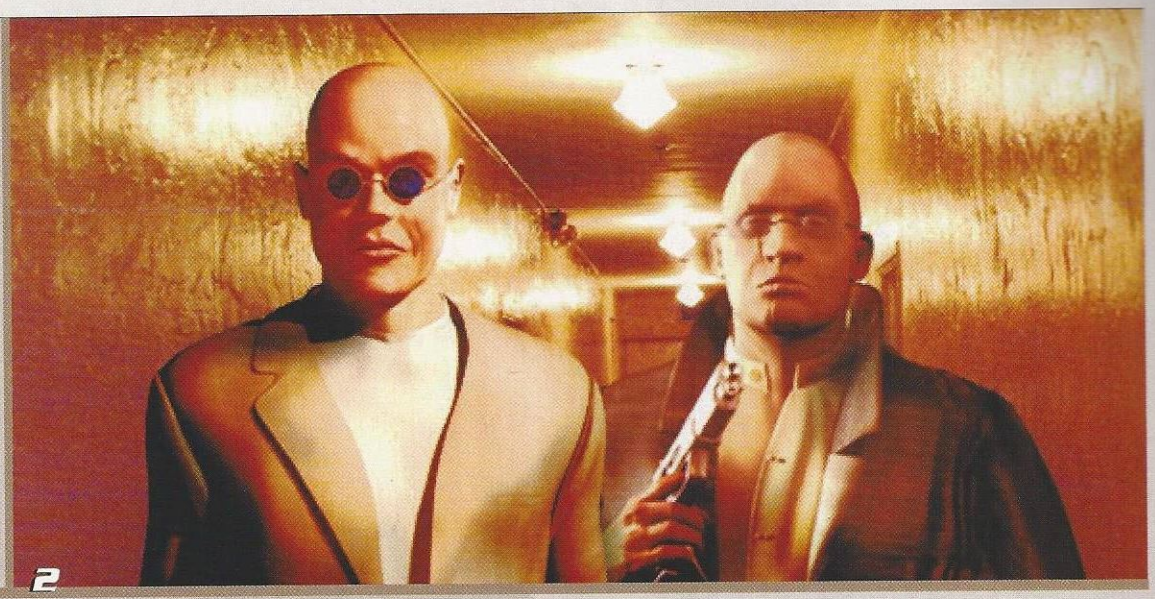
3

1 Stylé !
Y'a pas à dire... Les truands ont le chic pour être classe.

2 Déjà vu.
Vous ne trouvez pas qu'il ressemble à Morpheus ?

3 Building.
Et il y en a des centaines comme celui-là. Un régal pour les yeux !

4 Avenue.
Un peu vide pour l'instant, mais pas pour longtemps.



pour leur histoire et pour leur relief. Comme vous pouvez le remarquer, un gros travail de recherche a été effectué, la fidélité étant le maître mot des graphistes.

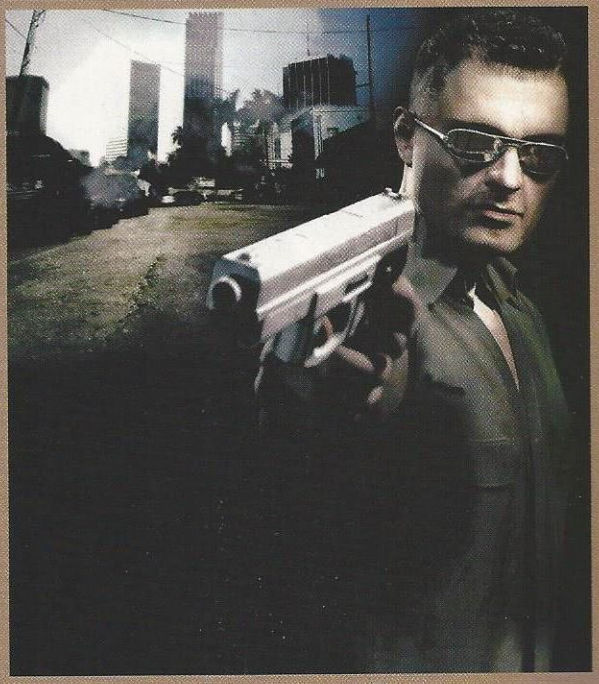
En ce qui concerne le gameplay, on nous l'annonce complètement différent, avec notamment la possibilité de pénétrer dans de nombreux bâtiments. Du coup, ce titre mêlera action et pilotage, et laissera une grande liberté aux joueurs, comme ont pu le faire Vice City et, dernièrement, True Crime.

Cela dit, il vous faudra aussi exciter vos neurones et définir la meilleure stratégie pour remplir une mission. Eh oui, la manière forte n'est pas toujours la meilleure, surtout quand ceux que vous affrontez sont armés jusqu'aux dents et dix fois plus nombreux que vous.

Pour l'heure, Reflexions n'a - semble-t-il - commis aucune faute de goût, ni aucune erreur. Ah si, une... Celle de nous avoir fait saliver pendant des heures avant de nous dire qu'on ne pourrait pas jouer avant plusieurs mois. Mais bon, une fois que le jeu sera prêt, nul doute qu'on leur pardonnera.

Socrates

Un budget évalué à 15 millions d'euros !



Depuis combien de temps travaillez-vous sur ce projet ?
Martin Edmondson : Le moteur physique, qui a déjà été utilisé pour Stuntman, a été mis au point il y a quatre ou cinq ans. Maintenant, en ce qui concerne Driver 3, je crois que nous planchons dessus depuis à peu près trois ans.
Et combien de personnes y ont travaillé ?
M. E. : Pendant la majeure partie du projet, l'équipe comptait entre 50 et 70 personnes. Mais aujourd'hui, alors que la date de sortie approche à grands pas, nous approchons la centaine.
Une centaine, pendant trois années complètes... Le budget doit être exceptionnel pour un développement d'une telle envergure ?
M. E. : Et ce n'est pas encore fini, mais je pense que nous allons dépasser les 15 millions d'euros. A titre de comparaison, sachez que Driver 1 a coûté 3 millions en tout et pour tout.

CONSOLES

CASTLEVANIA : LAMENT OF INNOCENCE

PS2

Un bon coup de fouet !

AH, CASTLEVANIA... LA SÉRIE S'EST REFAIT UNE SANTÉ SUR GBA ET C'EST AVEC JOIE QUE L'ON RETROUVE LA SAGA CE MOIS-CI SUR PS2 !

On l'attendait sur Dreamcast il y a belle lurette et c'est finalement sur PS2 qu'il pointe le bout de son fouet. La série culte de Konami revient avec un nouvel épisode en 3D et par là même déboule un nouveau Belmont. Raoul de son prénom, chasseur de vampires de père en fils. Ce bellâtre aux cheveux décolorés par la lune sera votre enveloppe charnelle pour aller casser du spectre.

Niveau gameplay, on est en terrain connu. Attaques faibles et fortes, sauts et armes étranges ramassées ici et là. On peut se faire plaisir en enchaînant les différentes prises. Pour les déplacements, c'est un peu la lutte à cause des caméras qui ont le bon goût de n'en faire qu'à leurs têtes. Moins gênant tout de même que sur N64, mais suffisant pour faire enrager les fans. On le voit surtout face aux boss où elles ne bougent plus et ne vous permettent pas de voir ces jolies créatures dans leur ensemble. Le premier méchant, un magnifique golem, le méritait pourtant.

Pour l'animation, le résultat fluide. On découvre moult roulades et sauts carpés. Toujours dans l'ambiance gothique, tournure générale de la série qui a remplacé l'ambiance médiévale des débuts, cet opus clignote pas mal à l'écran, PS2 oblige. Les décors varient souvent et on peut même tomber sur d'autres boss suivant son parcours. Egouts, cryptes, grand escalier... Ce Castlevania s'inscrit dans la continuité et ravira les fans avides de Fouette'n'Slash et ceux qui ont découvert ce type d'ambiance avec Devil May Cry.

Le plus intéressant dans les derniers Castlevania, depuis Symphony of Night en fait, reste son absence totale de linéarité, qui vous permet de passer un peu partout. Peut-être un peu moins long que les autres, Lament of Innocent reste pourtant un excellent exutoire pour tous les sadomasos refoulés. Méfiez-vous la nuit !

Jérôme

Kirby Air Ride

Peut-on faire un jeu de course avec un seul bouton ? La réponse sort ce mois-ci et elle est signée Nintendo. Kirby, la boule rose polymorphe, accélère toute seule et le bouton A ne sert qu'à freiner. Destiné aux plus petits et loin de la difficulté d'un F-Zero GX, ce nouveau jeu d'Hal Laboratory devrait pourtant appâter les plus vieux en proposant pas moins de 120 défis pour chacun des trois modes de jeu ! Des planches de surf bien distinctes, des tonnes de raccourcis, et un mode excellent à quatre joueurs font qu'au final, on s'amuse carrément. Ne boudez pas votre plaisir !

PUYO PUYO FEVER

Toute la puissance des consoles "dernière génération" au service de... Puyo Puyo. Jeu culte et idéal pour amener une fille au jeu vidéo, Puyo Puyo possède un des concepts les plus simples et les plus accrocheurs qui soient : coller des boules de slime de même couleur entre elles pour qu'elles n'en fassent qu'une grosse et que cette crotte de nez géante et colorée s'effondre lamentablement. Dans la lignée des Tetris, Colums, Klax et autre Baku Baku, Puyo Puyo est culte, et avec cette excellente version, il devrait en faire devenir fou plus d'un !

CASTLE OF SHIKIGAMI 2

Désolé, mais c'est un fan de Dreamcast qui écrit ces pages ce mois-ci. La production de jeu semble repartir, la console déjà mythique de Sega ne voulant pas mourir. On découvre donc un shoot déjà sorti sur **GameCube** et **PS2** au Japon, avec tout ce qu'il faut pour devenir épileptique en moins de deux. Pas de problème, votre rédacteur l'est déjà ! Scrolling vertical à la Ikaruga, patterns de folies de la part de vaisseaux au design exceptionnel. Après Border Down en décembre, ce jeu va encore faire le bonheur des magasins d'import. Mention spéciale aux décors précalculés qui sont pour une fois variés et qui intègrent très bien les centaines de sprites à l'écran. Shoot again !

XGRA

Sortant simultanément sur GameCube, PS2 et Xbox, ce nouvel Extreme G a pas mal d'atouts dans son sac. De magnifiques effets de particules, des armes qui – pour une fois – se manient correctement, et une bande son décoiffante. Le jeu propose une foule de courses et de championnats, et tout va vite, très vite même. Le mode deux joueurs s'avère sympa et on est vraiment dans le jeu, et pas à côté comme sur les antiques versions N64. Avis à ceux qui ont fini F-ZERO GX : après les pots de yaourt du futur, voici les mobylettes de l'extrême !

METAL SLUG 5

Manque de pot. A côté de la Dreamcast du rédacteur des pages "consoles" trône une Neo Geo ! Voici venir Metal Slug 5, et il trouve sa place ici puisqu'il sort aussi sur **PS2**. Dans la lignée du 3 et du 4, au moins au niveau des graphismes, on découvre émerveillé un nouveau bijou d'action, totalement hilarant, avec sa tonne de véhicules débiles, ses gros tirs et sa difficulté de fou. C'est Playmore qui s'y est collé, et tant mieux. Evidemment, cela sera cher pour les possesseurs de la Rolls, un peu moins pour ceux du tabouret noir Sony, mais chacun y trouvera son compte puisqu'un Metal Slug au bout de la manette reste la promesse de centaines d'heures d'arcade pure et dure.

MAFIA

Sorti il y a un bail sur PC, Mafia déboule sur **Xbox**. Le portage est semblable à ceux des GTA, propre mais sans plus. On repart donc dans la pègre faire un peu ce qu'on veut sans être aussi libre que dans les GTA sus-nommés. Jeune conducteur de taxi, mêlé à une sombre histoire bien malgré vous, vous prendrez vite goût au cigare et au costume rayé. Une version **PS2** est aussi de la partie. Moins belle, forcément...

HORS JEUX

Un peu d'évasion

EN 1981, JACQUES CHIRAC DISAIT :

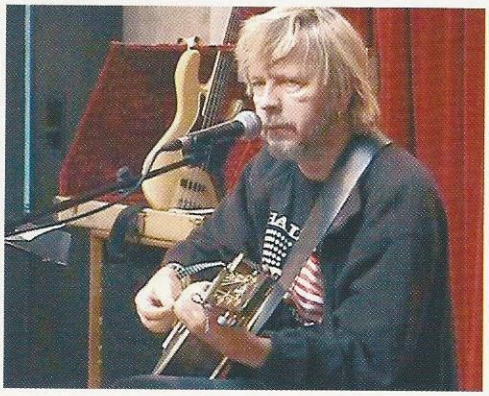
> **_Gen4_ est un rempart nécessaire pour éviter une culture uniformisée et soumise aux réalités économiques.**

IL AVAIT LE NEZ CREUX, CAR À L'ÉPOQUE, *GEN4* N'EXISTAIT PAS ENCORE. REMARQUEZ, IL NE PARLAIT PAS DE *GEN4*, MAIS DE L'ÉTAT... 23 ANS APRÈS, LES INTERMITTENTS EN RIENT ENCORE. MAIS LE MAGAZINE QUE VOUS TENEZ ENTRE LES MAINS, C'EST UN PEU ÇA... ON VOUS PARLE DE TOUT : DE LIVRES, DE FILMS, DE DISQUES, DE BLOCKBUSTERS ET DE FILMS PLUS INTIMISTES, DU RICAIN COMME DU JAPONAIS... LA RUBRIQUE HORS JEUX EST, IL EST VRAI, UN JOYEUX FOUTOIR.

>> DISQUE

Colosse aux pieds d'argile

Renaud, on en a pas mal entendu parler ces six derniers mois. Après l'extraordinaire succès de *Boucan d'Enfer*, le live se devait d'être à la hauteur de ce triomphe, et de ces trois Victoires de la musique. On met le CD ou le DVD. Et là... Aïe ! Soit j'ai des problèmes d'oreille, soit le chanteur a un problème de voix. On enchaîne les morceaux, mais le son reste le même. Ulcérant, crispant... Ça doit venir de ma saloperie de mange-disque.



Tentons le DVD ! Plus d'ambiance, plus de délire entre les chansons...Le chanteur énervé ironise sur ses performances vocales. Ça ne venait pas du matériel donc. La playlist, séduisante et variée, nous ramène à toutes les époques de la vie du chanteur. Les pistes défilent, la voix ne change pas, et voici le moment d'écouter *Manhattan-Kaboul*.

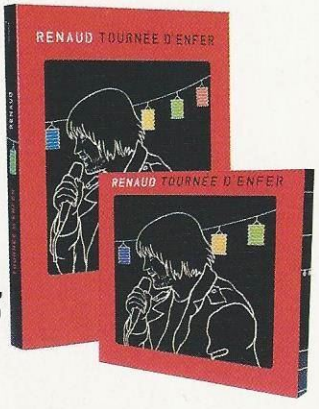
Axelle Red, qui chante avec lui sur cette chanson, n'est pas là, et le public s'y colle. L'hymne aux victimes est connu de tous, les fans chantent à la perfection... Et finalement, la voix cassée de l'idole des jeunes et des moins jeunes passe bien. On s'y fait à la longue. Et puis, ce n'est pas Pavarotti qui est chroniqué ici.

Ce timbre rocailleux, qui revient de l'enfer, véhicule encore plus d'émotion que par le passé. De ce point de vue-là, le public/auditeur/spectateur est rassasié. *En Cloque, La Pêche à la ligne, Cœur Perdu, Baltique, Mon bistrot préféré...* Une autre ? Non, deux ! *Manu* et *Mistral Gagnant*. Ce ne sont pas les plus gaies, mais entre deux airs, le poète nous fait rire, et s'énerve, forcément.

La communion entre les générations est manifeste. Ça me fait penser à ma mère – réac' comme pas deux – qu'aime bien *Manu*, et mon fils fredonnant *Manhattan-Kaboul*. Ou Jérôme fredonnant *500 Connards*, dans un ascenseur avec Gérard Holtz. Finalement, ses chansons sont peut-être les armes de réunion massives tant craintes par le cynisme politique ambiant. Qu'il continue, le plus longtemps possible. Cet album et cette tournée sont la preuve que Renaud est indispensable à la chanson française.

En revanche, on dénombre peu de suppléments. Ça se limite à un reportage d'une certaine Lolita Séchan, dont Renaud a toujours été "morgane". Une cinquantaine de minutes très instructives où l'on découvre le héros du DVD des premières répétitions, avec ses doutes, jusqu'aux premiers concerts, où la confiance revient. A posséder absolument, au même titre que le mythique Casino de Paris de Gainsbourg ou le "faut-l'entendre-pour-le-croire" coffret de la Star Academy (ndlr : rayez l'intrus !).

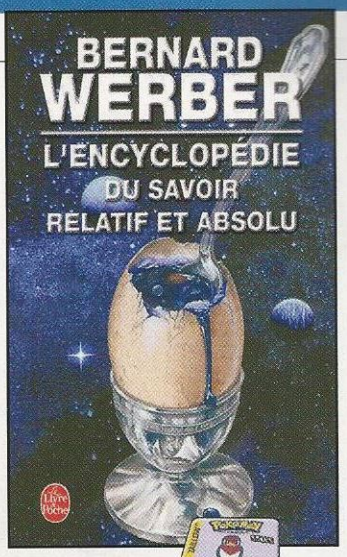
On attend impatiemment la suite des événements, le chanteur nous ayant promis de se remettre à écrire dès que la tournée serait terminée. "Ça suffa pas comme-ci !"



>> Renaud Tournée d'enfer
Editeur : Virgin
Date de sortie : disponible
Prix : 27 euros environ (DVD), 23 euros environ (double CD)

>> LIVRE

Vulgarisation



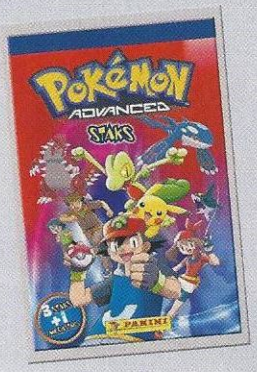
Bernard Werber semble être sorti de sa fourmilière pour nous parler du vrai monde. Cette fois-ci, il n'est pas obsédé par un seul sujet. Ça part même dans tous les sens et le résultat s'avère très rafraîchissant. Sous l'angle de la science, il aborde donc des sujets aussi divers que la composition chimique d'un homme, les expériences sur des rats, la physique quantique, et des centaines d'autres choses superflues comme Dieu, les univers parallèles, le fonctionnement du cerveau… Drôlement bien fichu, mais souvent, de ses expériences ou de celles de confrères, il en arrive à la même conclusion : l'homme est un loup pour l'homme, et c'est un peu mieux chez les animaux.

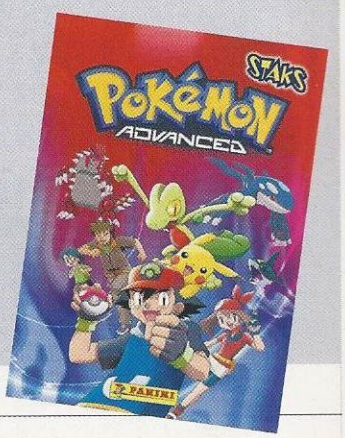
>> Bernard Werber : L'Encyclopédie du savoir relatif et absolu
Editeur : Le Livre de poche - Date de sortie : disponible
Prix : Environ 5 euros

>> COURS DE RÉCRÉ

Prise en main immédiate

Le nouveau jeu en vogue à l'école ou entre voisins est une licence Pokemon, les Stacks, fortement inspiré des fléchettes. Les stacks sont des magnets que l'on envoie sur un "champ de bataille", aimanté lui aussi. On gagne des points en atteignant les chiffres de 1 à 5. Le 5 est un tout petit rond, sous Pikachu. La bonne méthode : le propulser très fort en direction de la cible, en tendant le bras derrière la tête. Même si cela manque un peu de précision, tout stack hors du champ de bataille amenant forcément un malus. Bien entendu, on peut se contenter de les collectionner. Seul petit problème : les noms inscrits sur les 200 stacks (directement repris des versions Rubis et Saphir) sont en anglais. Mais bon, au moins, avec les stacks, les mômes ne risquent pas de se crever un œil comme avec les fléchettes.

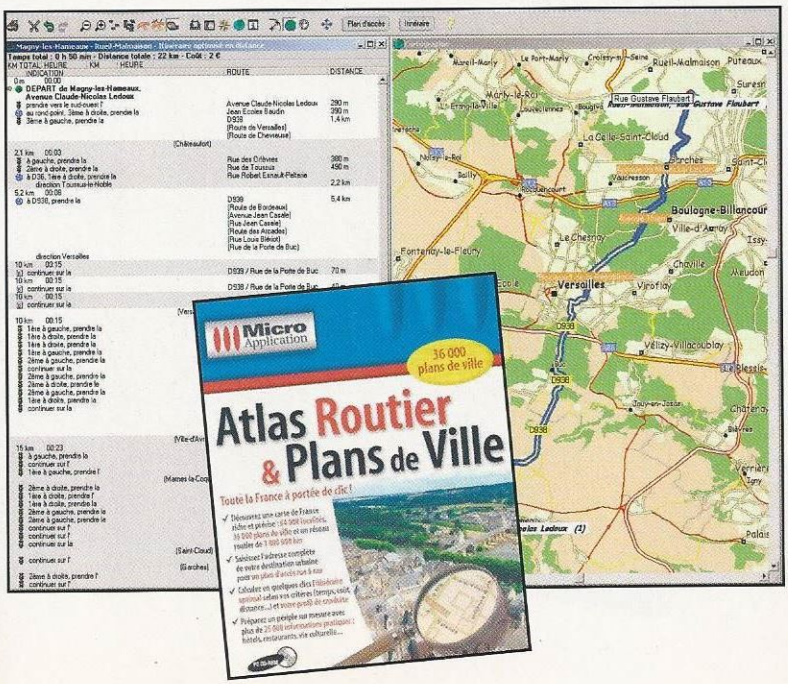




>> Stacks
Editeur : Panini - Date de sortie : disponible
Prix : 8,50 euros pour le champ de bataille, 0,80 euro la pochette

>> CD

Si j'aurais su, j'aurais pas v'nu



Quoi de plus frustrant que de se retrouver à Dreux quand au départ, on voulait aller à Rueil-Malmaison ? Micro Application a pensé à moi et à tous ceux qui pensent pouvoir utiliser une méthode empirique (basée sur les points cardinaux) en banlieue. Grâce à Atlas Routier et Plans de Ville, il est même possible de sortir de la région parisienne. 64 000 localités sont enregistrées ! On trouve même 36 000 plans de ville. Le réseau routier est assez impressionnant : 1 000 000 de kilomètres sont ainsi détaillés, permettant de dresser des itinéraires afin d'avoir une trajectoire optimisée en fonction du temps ou de la distance. L'option ne pas prendre l'autoroute est disponible. Merde, ça ne marche pas dans l'autoradio… *"Allô, Seb, ch'ui à Marseille…"*

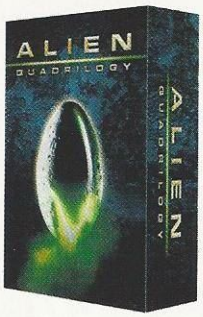
>> Micro Application
Editeur : Micro Application
Date de sortie : disponible - Prix : 30 euros environ

HORS JEUX

>> DVD

Minou, minou

Honte sur moi ! C'est effectivement avec un mois de retard que je vous parle du coffret Alien : Quadrilogy, coffret que l'on peut considérer comme définitif dans la mesure où il contient 9 DVD. En additionnant bien tout (commentaires audio et compagnie), on arrive au résultat phénoménal de 36 heures de bonus. Impossible donc de rentrer dans les détails ! Les films sont d'une pureté exemplaire, et le son s'avère vraiment impressionnant. On redécouvre avec plaisir ces références qui n'ont pas pris une seule ride, même le premier. Les bonus sont toujours divisés en trois parties : pré-production, production et post-production. On apprend tout sur les effets spéciaux, les choix artistiques (que ce soit au niveau des scénarios ou de la sélection des acteurs)... Evidemment, c'est américain, donc consensuel pendant 36 heures. Et parfois carrément gonflant : *"c'est le meilleur réalisateur", "on ne pouvait trouver meilleur acteur", "c'est lui qui faisait les meilleurs hot-dogs aux Etats-Unis", "LE technicien de surface qu'il nous fallait"...* Mais ne boudons pas notre plaisir. En quelque 20 ans de décalage entre le premier et le quatrième film, on découvre les changements de méthodologie dans le travail, notamment en ce qui concerne les effets spéciaux. Ridley Scott sort vraiment du lot pour sa façon de faire beaucoup avec trois fois rien. Cameron s'en tire pas mal aussi avec des méthodes bouts de ficelle (Ah, la science du film projeté à l'envers !). Ensuite, les technologies ont permis des effets plus spectaculaires. Les réalisateurs ont du talent, mais c'est moins apparent, même si tous les tournages avaient leurs contraintes. Bourré d'anecdotes, ce coffret nous apprend que, lors du tournage du premier, les acteurs n'étaient pas vraiment préparés à la séquence de l'explosion du ventre de Hurt. La consternation de la toute première prise est manifeste sur le visage des membres du Nostromo. Veronica Cartwright, qui – il faut bien le dire – en prend plein la gueule, semble en garder un souvenir mi-figue mi-raisin, même si ce n'est pas très explicite dans son discours. En effet, dans cette gerbe de sang, il y avait également de vraies tripes achetées au boucher du coin. Ce n'est pas rare, d'ailleurs, les autres films faisant également appel à de tels artifices. Dans le même ordre d'idées, pour les dissections des Facehuggers, on a fait appel à des huîtres. 36 heures instructives, comme on n'en a jamais vu en DVD. Chaque film est présenté dans la version Salle ou dans une version Director's Cut. Un peu cher, mais ça vaut vraiment le détour.

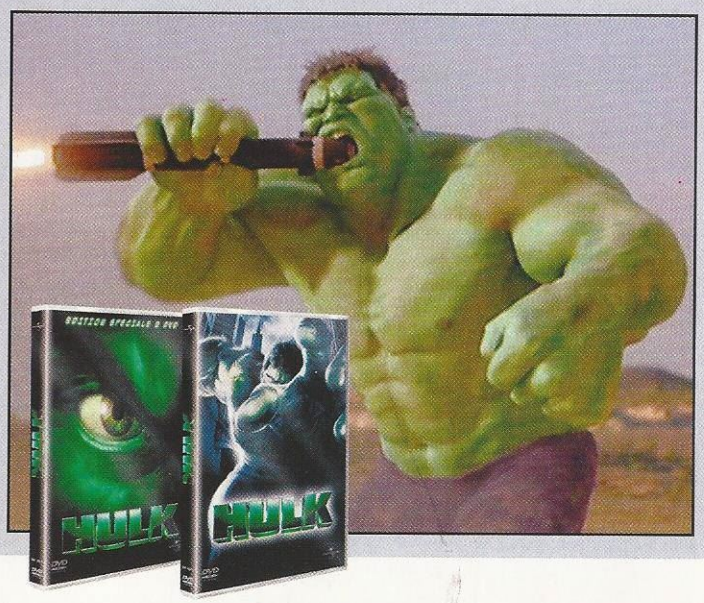


>> Coffret Alien "Quadrilogy"
Editeur : Fox
Disponibilité : disponible
Prix : 80 euros environ

>> DVD

Bonus indispensables

Hulk au cinéma correspond plus à une psychanalyse qu'à un blockbuster. Ang Lee (*Tigre et Dragon*, quand même) a voulu unifier Banner et la créature, ce qui n'était pas vraiment le cas dans les BD, cet intello de docteur ne pouvant pas blairer le géant vert. Et vice-versa ! Il a saupoudré le tout d'une histoire d'amour parfum Arlequin (avec Bibendum, ça le fait moyen) et une paternité affligeante (Nick Nolte n'avait jamais été ridicule). Mais à la vision du film et de tous ses suppléments, on comprend mieux la démarche de Lee, plutôt intéressante. Le réalisateur est excusé. Il a voulu faire quelque chose d'intelligent avec le personnage de Hulk. Mais entre-temps, on se sera délecté des petites incursions chez ILM au gré des bonus.



>> Hulk
Editeur : Universal
Disponibilité : disponible
Prix : 25 euros l'édition 2 DVD, 19 euros l'édition simple

TERMINATOR 3

Scène de ménage

Il nous l'avait promis. *"I'll be back !"*. Et le voilà ! Qui donc ? Arnold dans *Terminator 3*, bien sûr. Plus que l'affrontement des hommes face à la machine, c'est l'opposition d'un homme et d'une femme. Qui gagne ? Qui perd ? Qui perd gagne, semble être la finalité. Pas mal de regrets, après les deux premiers volets, si mythiques. La T-nenette nous montre ses atouts pendant une bonne heure. Waouh, ça déchire ! Mais au bout du compte, on a l'impression qu'elle sous-exploite son mécano interne. Pour faire les fières devant le gendarme fan de Russ Meyer, y'a du monde ! Au balcon bien entendu... Mais pour amadouer Arnold, la baudruche-cruche refait surface. On regrette les paradoxes temporels et l'acharnement du T-Dogget.

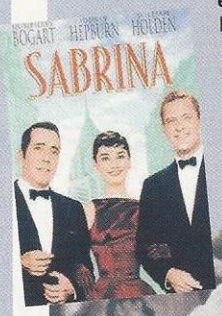
Il s'agit là de la méga édition collector. Deux DVD, bourrés de bonus, une image superbe et un son excellent... Mais en plus, une clé USB (32 Mo, ça ne va pas loin quand même) contenant des images du film ! Le packaging est aussi ambitieux, à la hauteur de cette fin (?) de série.

EDITEUR : Gaumont **DATE DE SORTIE :** 6 février
PRIX : 30 euros le double DVD, 26 euros l'édition simple

AUDREY HEPBURN

2 diamants sur DVD

Paramount nous ouvre son coffret Audrey Hepburn. Apparaissent alors deux chefs-d'œuvre. Le premier est *Sabrina*, du grand Billy Wilder. Elle y incarne la fille d'un chauffeur qui va se métamorphoser en séductrice avec, c'est bien là le problème, deux prétendants qui ne sont autres que William Holden et Humphrey Bogart. Des bonus croustillants, avec des anecdotes à la pelle. Par exemple, les deux acteurs ne pouvaient pas se blairer ! Le second film est *Diamants sur Canapé*, du tout aussi grand Blake Edwards.

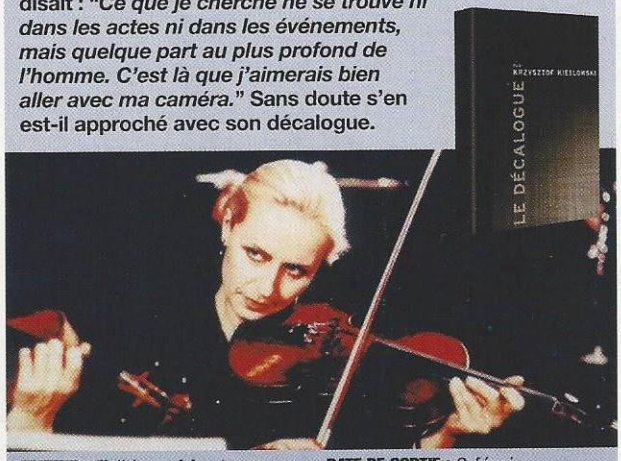


EDITEUR : Paramount
DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 20 euros chaque titre

LE DÉCALOGUE

Moïse Reloaded

Si vous devez acheter un coffret ce mois-ci, prenez *Alien* ! Mais si vous deviez en choisir un deuxième, alors Le décalogue de Krzysztof Kieslowski ! D'accord, les voyages orbitaux y sont rares, et c'est votre pensée qui s'élèvera. 10 commandements, 10 films d'une heure chacun. Il évoque le péché, mais pas vraiment sur le mode religieux. Avec la vision d'un homme, d'un agnostique. Bref, on se retrouve dans univers envoûtant, où les personnages se croisent, s'éloignent... Au fil de l'œuvre, on découvre des liens, comme dans une enquête policière. Le plus fascinant reste son absence de jugement, à l'opposé de toutes les œuvres moralisatrices nous inculquant : *"voler, c'est pas bien", "mentir, c'est mal", "si tu jures, va te laver la bouche"*... Kieslowski disait : *"Ce que je cherche ne se trouve ni dans les actes ni dans les événements, mais quelque part au plus profond de l'homme. C'est là que j'aimerais bien aller avec ma caméra."* Sans doute s'en est-il approché avec son décalogue.

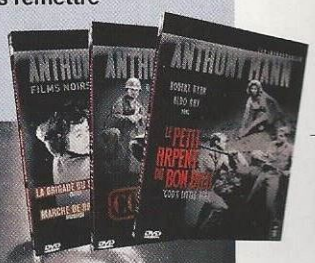


EDITEUR : Editions Montparnasse **DATE DE SORTIE :** 6 février
PRIX : 60 euros environ

ANTHONY MANN

Histoires d'hommes

La collection *Les Introuvables*, chez Wild Side Video, s'enrichit de quatre films d'Anthony Mann qui n'a pas fait que des péplums. Un coffret de 2 DVD, comprenant *La Brigade du suicide* (des policiers ricains s'infiltrent dans un réseau de faux-monnayeurs dont les billets sont indécelables) et *Marché de brutes* (deux truands décident de s'évader de prison mais l'un d'entre eux sait que les gardiens sont au parfum). La magnifique ambiance des films noirs des années 40-50.
Deux éditions simples viennent ensuite : *Côte 465* (l'opposition de deux militaires tentant de ramener leurs hommes dans le camp américain) et *Le Petit arpent du bon Dieu* (un fermier qui cherche à retrouver un sac d'or dans ses terres et qui suscite bien des convoitises). Attention, c'est salace, l'édition n'ayant souffert d'aucune censure ! Enfin, il faut nous remettre dans le contexte de l'époque...
Des livrets très instructifs, pleins d'anecdotes de tournage, sont insérés dans chaque DVD.



EDITEUR : Wild Side **DATE DE SORTIE :** 3 février
PRIX : 30 euros le coffret, 22 euros chaque autre

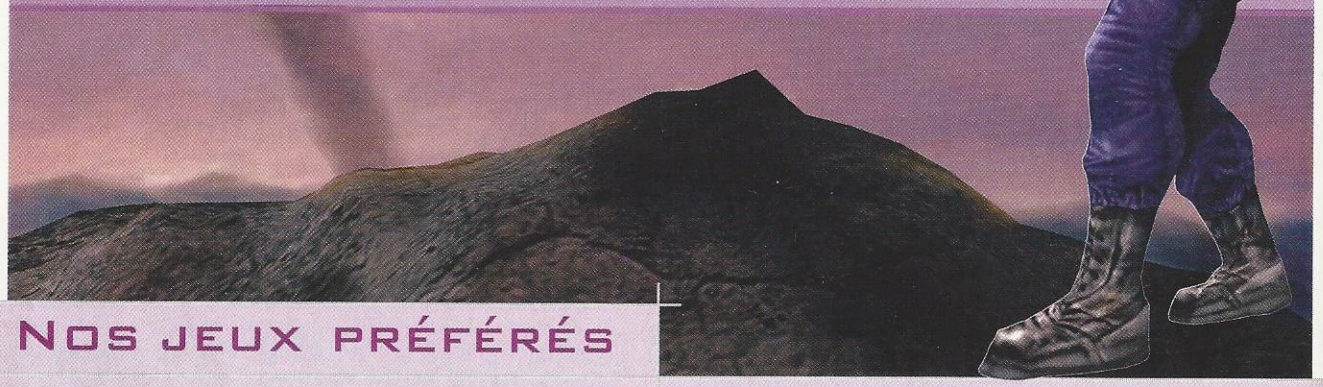
SELECTION

Après les fêtes...

Très présents avant Noël, les éditeurs semblent goûter à un repos bien mérité. Ce mois-ci, la qualité prime sur la quantité !

LES TESTS DU MOIS

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
Counter-Strike : Condition Zero	40	90
Les Chevalier de Baphomet : Le Manuscrit de Voynich	56	89
Armed and Dangerous	50	85
X2 : The Threat	60	85
Afrika Korps vs Desert Rats	68	76
Etherlords 2	64	74
Vietcong : Fist Alpha	66	73



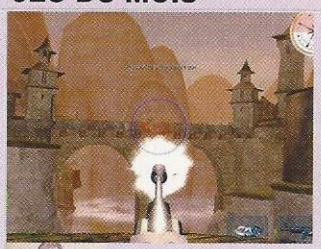
NOS JEUX PRÉFÉRÉS

JEU DU MOIS

SOCRATES
>> Counter-Strike : Condition Zero

Conspué par tous mes coéquipiers (fatigués d'enchaîner les défaites) et banni de tous les serveurs (pour niveau insuffisant soi-disant), je peux de nouveau enfiler fièrement ma cagoule et me remettre sur Counter-Strike, avec Condition Zero. Je ne suis plus un zéro ! Alors, à bientôt sur le Net.

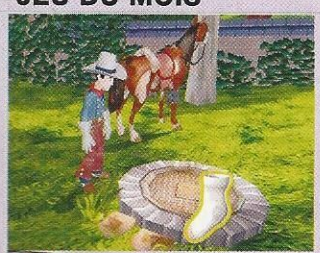
JEU DU MOIS



LÉO
>> Armed & Dangerous

Que des bons points pour ce jeu ! C'est un LucasArts, mais pas une licence Star Wars. Ça change un peu, c'est de l'action à 200 %, mais on y trouve aussi de l'humour. Finalement, il apparaît comme la preuve manifeste que les Américains sont les maîtres du gameplay mais pas de la réflexion.

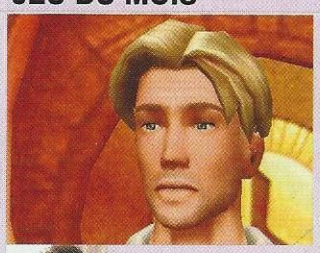
JEU DU MOIS



JÉRÔME
>> The Westerner

Hu dada ! The Westerner est le meilleur logiciel pour apprendre à parler espagnol ! Vivement mes prochaines vacances à Madrid. *"S'il vous plaît, une chaussette sale !"*. Ça va emballer sec... Merci Focus ! Une grande et belle aventure en perspectives avec ce jeu bourré d'humour.

JEU DU MOIS



STEF
>> Le Manuscrit de Voynich

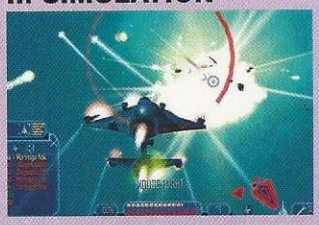
Après Runaway, la vie semblait avoir perdu ses plus belles couleurs. Mais c'était sans compter sur les talents de Revolution Software et le retour en force de ses héros facétieux, irrésistibles, bavards... Le premier stimulant pour cervelles et zygomatiques en ce début d'année 2004 !

Top of the Tops

Voici le classement par genre des meilleurs titres de tous les temps

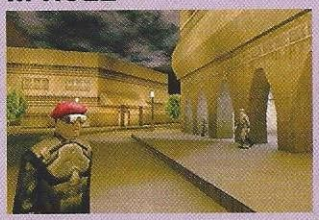
ACTION

... SIMULATION



1 Freelancer
2 X2 : The Threat
3 Combat Flight Simulator 3

... RÔLE



1 Deus Ex
2 Diablo II
3 Dungeon Siege II

... AVENTURE

1 Prince of Persia
2 Beyond Good & Evil
3 Max Payne 2

FPS

... BOURRIN

1 Counter-Strike : Condition Zero
2 Unreal Tournament 2003
3 Return to Castle Wolfenstein

... HISTORIQUE

1 Call of Duty
2 Medal of Honor
3 Battlefield 1942

... ORIGINAL

1 XIII
2 No One Lives Forever 2
3 Armed & Dangerous

GESTION

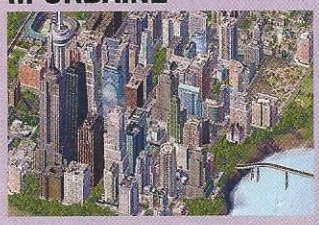
... D'ENTREPRISE

1 Rollercoaster Tycoon 2
2 Zoo Tycoon
3 Tropico 2

... SPORTIVE

1 L'Entraîneur 2003-2004
2 LFP Manager 2004
3 Cycling Manager 3

... URBAINE



1 Sim City 4
2 Industry Giants 2
3 Empereur

STRATÉGIE

... AU TOUR PAR TOUR

1 Civilization III
2 Age of Wonders II
3 Heroes of Might & Magic IV

... EN TEMPS RÉEL

1 Warcraft III
2 Command & Conquer : Generals
3 Age of Mythology

... TACTIQUE

1 Blitzkrieg
2 Ground Control
3 Cossacks : Art of War

AVENTURE

1 Syberia
2 Runaway
3 Le Manuscrit de Voynich

JEUX DE RÔLE

1 Knights of the old Republic
2 NeverWinter Nights
3 Baldur's Gate

SIMULATION

1 Flight Simulator 2004
2 Grand Prix 4
3 Colin Mc Rae Rally 3

OLDIES

1 Half-Life
2 Full Throttle
3 Monkey Island 2

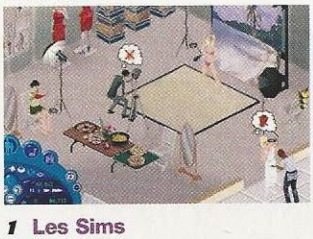
SPORT

1 Pro Evolution Soccer 3
2 NBA Live 2004
3 Tiger Woods PGA Tour 2004

UNIVERS PERSISTANTS

1 Dark Age of Camelot
2 Star Wars Galaxies
3 Everquest

DIVERS



1 Les Sims
2 Chessmaster 9000
3 Abalone

Pour plus d'infos :

Gen4
L'essentiel des jeux PC

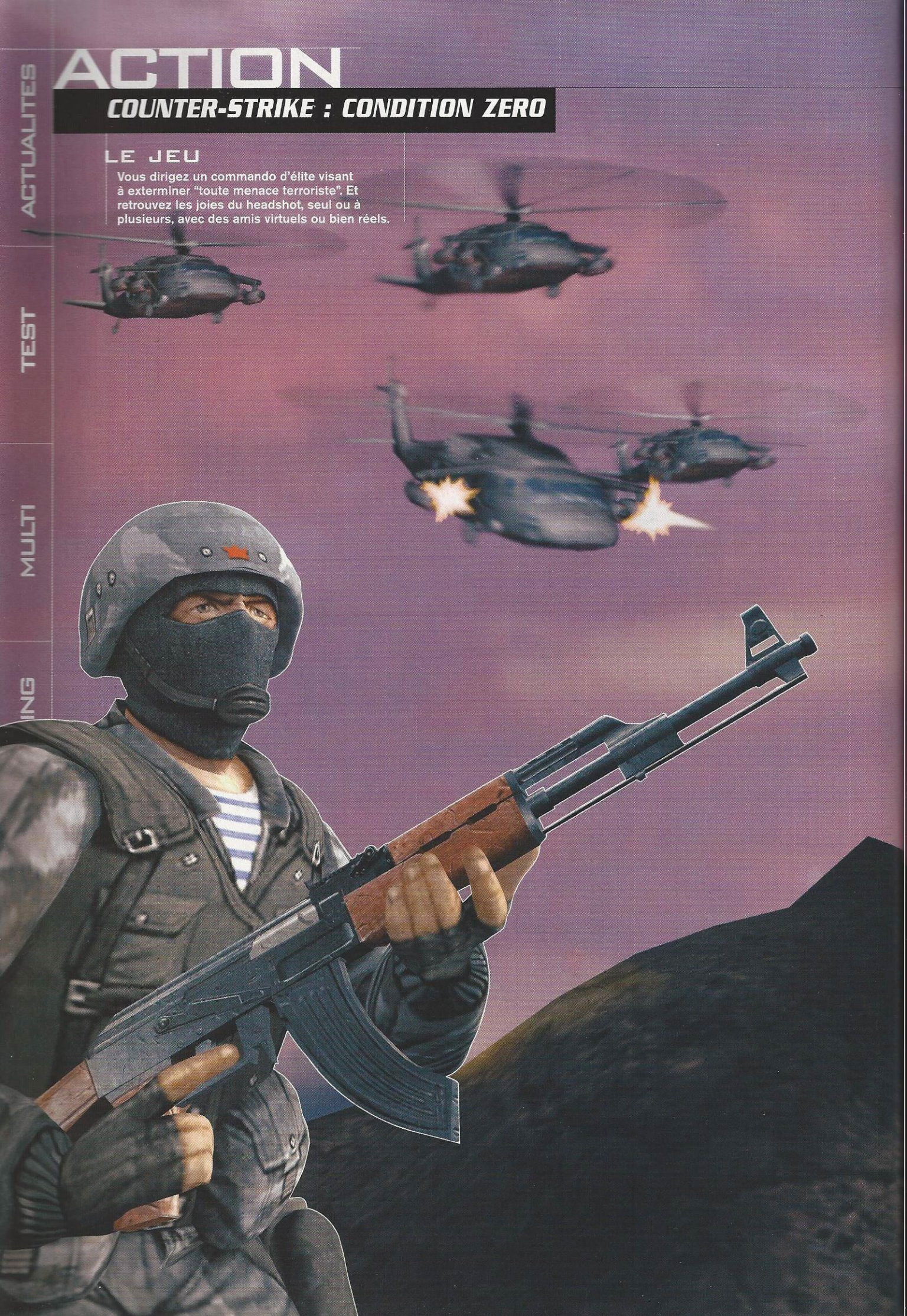
www.gen4.fr

ACTION

COUNTER-STRIKE : CONDITION ZERO

LE JEU

Vous dirigez un commando d'élite visant à exterminer "toute menace terroriste". Et retrouvez les joies du headshot, seul ou à plusieurs, avec des amis virtuels ou bien réels.



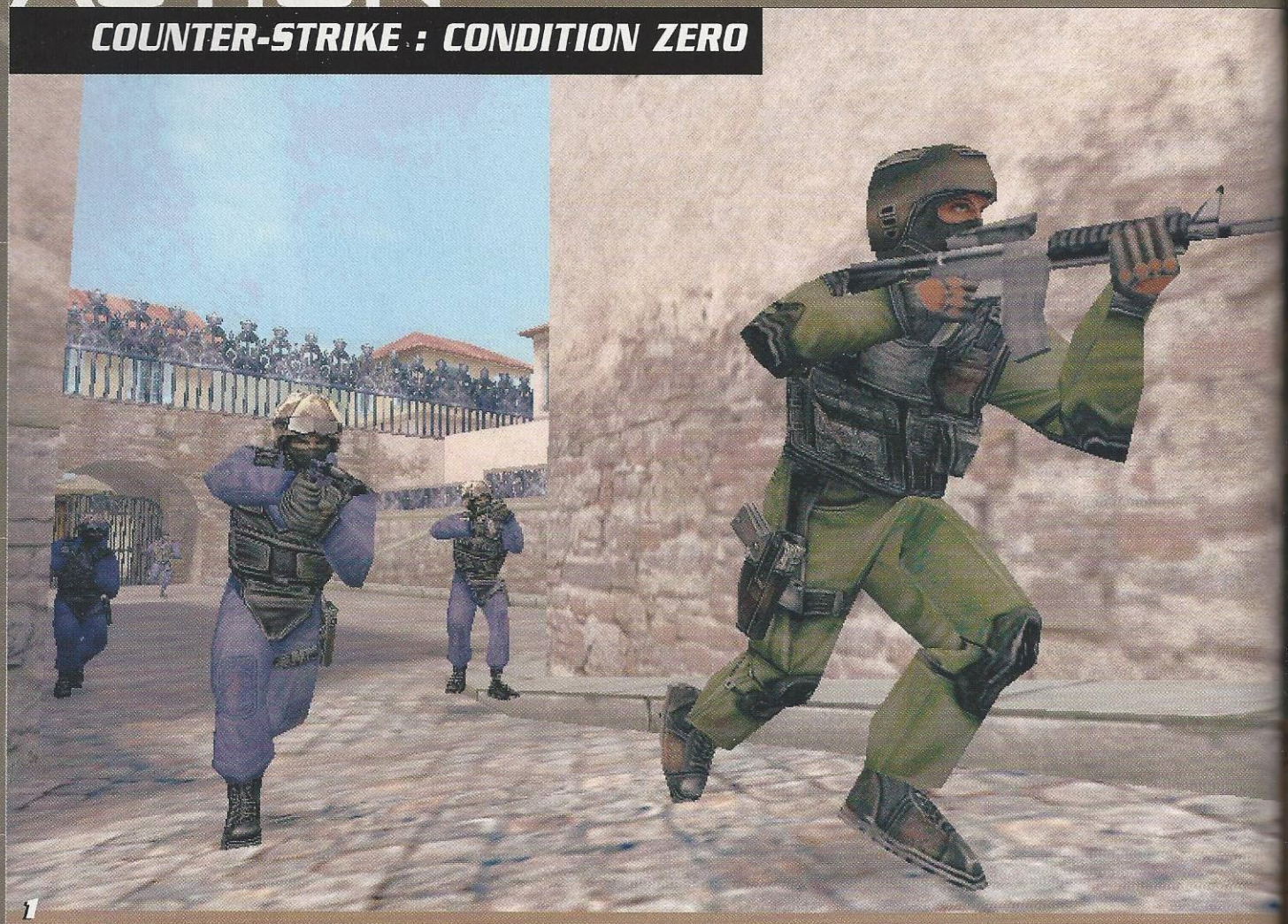
Contre toute attente

COUNTER-STRIKE, LE TITRE LE PLUS JOUÉ SUR LE NET, EFFECTUE SON GRAND RETOUR AVEC CONDITION ZERO. A CETTE OCCASION, POUR LA PREMIÈRE FOIS DANS L'HISTOIRE DE LA FRANCHISE, IL SERA POSSIBLE DE S'ADONNER AUX PLAISIRS SOLITAIRES. ET MÊME SI ON EN ATTENDAIT UN PEU PLUS, DES ANNÉES APRÈS SA SORTIE, CS EST TOUJOURS TRÈS FUN, AUSSI BIEN SEUL QU'À PLUSIEURS.

Depuis le temps qu'il devrait être dans les bacs, on ne l'attendait plus. Certains craignaient même qu'il ne nous joue l'Arlésienne, comme d'autres titres très attendus qui ne sont jamais sortis. Mais un simple mail a ravivé nos souvenirs de jeunesse. Au départ, pour débuter l'année en vrais gentlemen, nous voulions simplement envoyer nos vœux à Gabe Newell et Doug Lombardi, nos amis de Valve Software. Un message absolument pas intéressé... Mais auquel nous avions pris le soin d'ajouter un petit post scriptum : "*Au fait, des news sur HL2 et CZ ?*". La réponse ne s'est pas fait pas attendre. Il faut dire qu'être à la bourre et finir à des heures indues, ça vous permet d'éviter toutes ces histoires de décalages horaires. "*Bonne année à vous ! Nous, pour 2004, nous avons pris des bonnes résolutions, comme celle de sortir les jeux que l'on annonçait pour 2003. D'ailleurs, je viens de recevoir une version française de Counter-Strike : Condition Zero. Vous voulez que je vous l'envoie ?*". Evidemment ! Et voilà comment, on recherchait une toute petite info pour satisfaire votre curiosité, on se retrouve avec, entre nos mains velues, la seule version test disponible en France. Quel honneur !

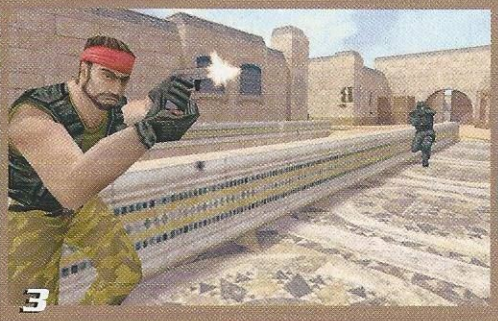
ACTION

COUNTER-STRIKE : CONDITION ZERO



1

2



3

4

Pour bien comprendre le phénomène Counter-Strike, il faut revenir sur l'origine de ce titre. Mis en vente à l'automne 2000, il est devenu, en quelques années seulement, le jeu d'action le plus vendu au monde. Quel incroyable succès pour un titre qui, au départ, n'était qu'un vulgaire "mod" pour Half-Life ! En effet, au tout début, ce jeu était en téléchargement gratuit, comme tous les autres "mods" de ce type, il a ensuite été mis en vente. A ce jour, il s'en est écoulé plus d'un million et demi à travers le monde. Un succès qui a même étonné ses créateurs.

"Pour être honnête, quand nous avons mis la première bêta en téléchargement gratuit, nous étions estomaqués quand nous avons atteint les cinquante téléchargements, affirme Jess Cliffe, qui à l'époque faisait partie de cette bande de potes... et qui travaille aujourd'hui pour Valve Software. *En fait, nous étions particulièrement fiers que notre bébé se retrouve chez cinquante mecs qui n'appartenaient ni à notre famille, ni à notre cercle d'amis. Alors, ensuite, quand les chiffres ont explosé..."*

Cette réussite a été non seulement commerciale, mais aussi critique, CS ayant récolté de multiples récompenses, dont celle de "Jeu de l'année". Aujourd'hui encore, les serveurs de ce titre massivement et exclusivement Multijoueurs ne désemplissent pas. Alors, quelle est la recette de ce succès ? "*Au départ, notre seul but était de faire un jeu auquel nous aurions envie de jouer entre potes*", confie Jess Cliffe. Il faut croire qu'ils n'étaient pas les seuls dans ce cas. Les chiffres en attestent.

Une suite à Counter-Strike était donc inévitable. Et après bien des péripéties (le titre a successivement été développé par Gearbox et Ritual Entertainment), cette lourde tâche est revenue à Turtle Rock, un jeune studio dirigé par Mike Booth, qui a travaillé sur Nox, C&C : Yuri's Revenge et C&C: Generals. Pour lui, le défi est de taille. "*Counter-Strike est un peu comme Tetris. Des millions de gens y jouent tous les jours parce que c'est fun. Tout simplement.*"

5

1 **Rush.**
L'assaut est lancé. Et mieux vaut débusquer l'autre, avant qu'il ne vous débusque !

2 **Effets.**
Ils sont un peu plus réalistes que par le passé. Mais un peu plus, seulement.

3 **Terroriste.**
Lui, c'est Rat, un rat de la pire espèce.

4 **Bombe.**
Un classique, qu'il vous faudra désamorcer... ou bien poser.

5 **Stadium.**
Il s'agit d'un des nouveaux décors que cet opus vous proposera.

6 **Feu à volonté.**
Parfois, il arrive que la finesse laisse place au bourrinage.

6

LES PLAISIRS SOLITAIRES

Parallèlement au développement de Half-Life 2, qui est certainement l'un des titres les plus attendus du moment (si ce n'est LE titre), Valve a donc décidé de sortir un nouveau Counter-Strike. Et cet opus, Condition Zero, sera jouable aussi bien en Solo qu'en Multi. Un challenge que certains croyaient impossible à relever. *"L'intérêt de Counter-Strike réside dans son jeu en équipe,* reconnaît Mike Booth, big boss de Turtle Rock. *Nous avons donc beaucoup travaillé pour offrir au joueur un titre qui tienne parfaitement la route en Solo. Et je crois que nous avons réussi."*

CS n'étant plus exclusivement Multijoueurs, quel est donc la trame de cette nouvelle histoire ? Eh ben, elle vous surprendra... puisqu'il n'y en a pas ! Enfin, disons simplement que l'on ne peut pas parler de scénario, comme on le ferait pour un film. Les missions de la campagne Solo (appelée "Deleted Scenes") n'ont aucun rapport entre elles. Vous devrez simplement les remplir une à une, en tant que chef d'une équipe d'intervention visant à anéantir toute menace terroriste. Bref, le scénar' tient sur un confetti plié en huit et mâché par le hamster de Jérôme.

Même si une histoire novatrice et rondement menée aurait été la bienvenue, est-ce bien là l'essentiel ? Les titres réellement originaux ne sont pas légion depuis quelque temps (bien sûr, il y a quelques exceptions) et Valve a peut-être préféré se concentrer sur le jeu lui-même, qui vous emmènera aux quatre coins de la planète : un village africain aux mains d'une milice armée, une base secrète en plein cœur de la Sibérie, une île au large du Chili, un camp de trafiquants de drogue en Amérique du Sud, une mégalopole où la guérilla urbaine fait rage...

En tout cas, cette campagne Solo a le mérite d'exister, et elle permettra aux novices de se faire la main sans se faire pourrir sur les serveurs où rodent les gamers. D'ailleurs, un tutorial – qui n'est pas sans rappeler celui de Half-Life, premier du nom – a été implémenté. Quant aux joueurs

ACTION

COUNTER-STRIKE : CONDITION ZERO

1

2

1 Prudence. Le bouclier fait partie des nouveaux items de CZ.

2 Accroupi. Ainsi, on est une cible moins visible, mais aussi moins mobile.

3 Textures. Elles sont belles, mais on attendait mieux de Valve.

4 Le chalumeau. Vivement les "mods" qui permettront de cramer les sourcils d'un terroriste avec.

5 Equipe. A mesure que vous gagnez des points, vous pouvez enrôler des justiciers aux compétences bien meilleures.

aguerris, ils pourront toujours s'y frotter si leur connexion Internet est coupée. Eh oui, quand on est trop occupé à jouer, on oublie parfois de signer un chèque. Et ce genre de petites mésaventures vous rappelle la triste réalité des factures à payer.

SEUL... MAIS À PLUSIEURS !

Outre ces "Deleted Scenes", les hardcore gamers pourront venir se perfectionner dans un mode appelé Tour of Duty, découpé en 18 missions et vous demandant de remplir pas moins de 225 objectifs (adaptés aux trois niveaux de difficulté). Quand vous débutez, ils ne sont pas très compliqués : il s'agit de libérer des otages, d'escorter un VIP, d'exterminer des ennemis, d'en tuer d'une balle dans la tête, de régler leur compte en moins de 90 secondes... Mais à mesure que vous progressez et que vous débloquez des cartes, vous devrez aveugler votre ennemi à l'aide d'un flashbang et toucher une certaine partie de son corps.

Ces objectifs ont été pensés pour entraîner comme il se doit les novices et perfectionner les habitués. De même qu'un mode Escarmouche, jouable en LAN et sur Internet, où vous pourrez définir tous les paramètres d'une partie contre des bots (comme contre des humains, d'ailleurs). En clair, ici, on se rapproche d'un jeu en Multi, tous les ingrédients ayant contribué au succès de CS étant repris. Tous les ingrédients, sauf qu'on peut y jouer seul. Contre des bots, des joueurs virtuels si vous préférez.

***"Le plaisir de jeu d'un CS** était lié à la tension engendrée par ces affrontements en équipe exclusivement "humaine",* affirme Mike Booth. *Dans ce type de jeu, il est impossible de prévoir ce que va faire votre ennemi. Le challenge était donc de faire réagir les bots comme pourraient le faire des joueurs bien réels."* Une Intelligence Artificielle encore perfectible, cela dit.

"Par le passé, reprend-il, ***il y a eu de nombreux titres où*** *– compte tenu de l'omniscience des bots – le plaisir de jeu*

ACTION

COUNTER STRIKE : CONDITION ZERO

Labo de drogue

Recul

Pilote abattu

1

MISSION : Recul

Un Blackhawk de l'armée a été abattu. Il y a certainement des morts, mais aussi des survivants. Il est impératif que les survivants soient récupérés et escortés jusqu'au point d'évacuation.

3

2

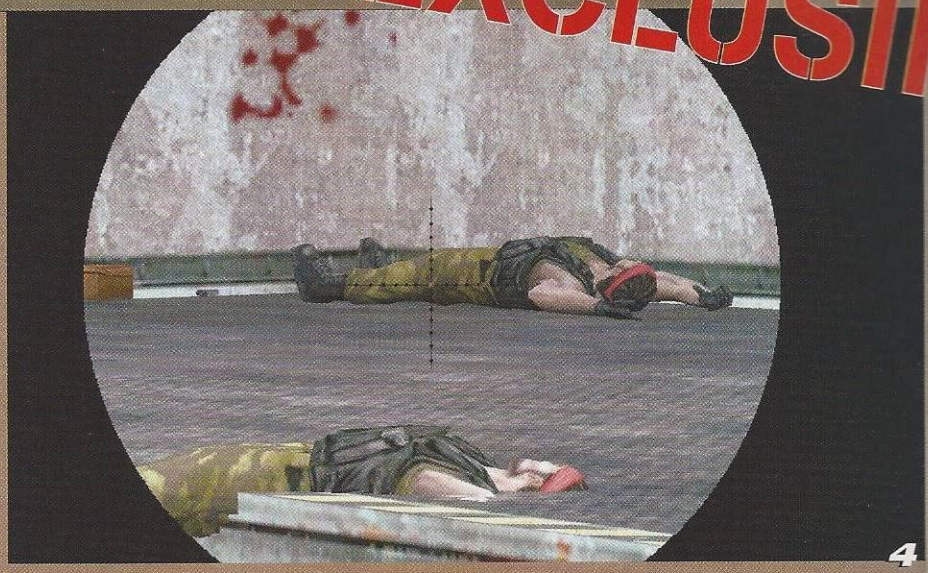
1 Inégal. Deux contre un, le combat n'est pas très loyal. Ah, si j'avais une grenade là...

2 Cinématique. La campagne Solo est en fait un enchaînement de missions sans grand rapport. Et les vidéos sont juste là pour faire joli !

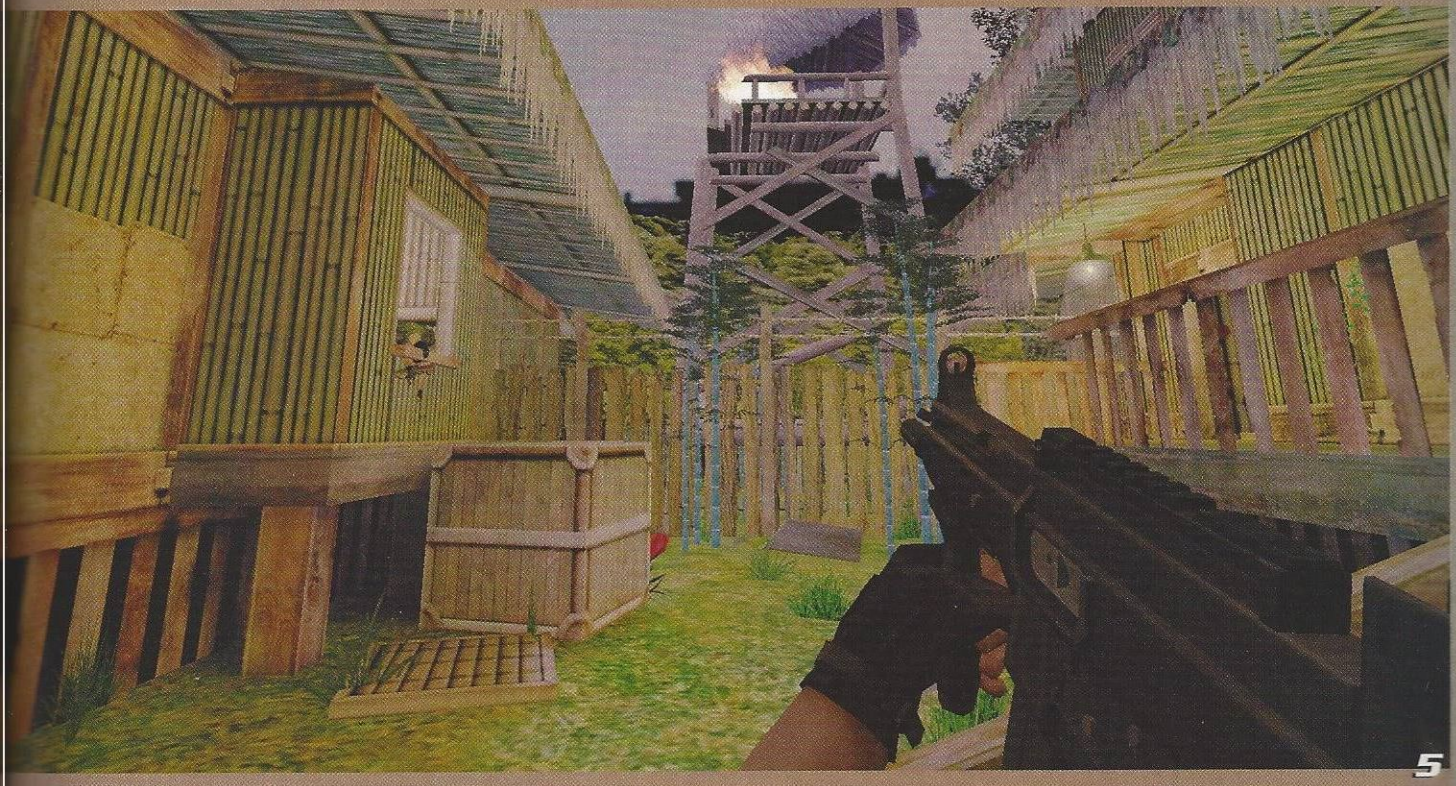
3 Carte. C'est d'ici que vous choisirez vos missions.

4 Sniper. Que serait CS sans un fusil à lunette ? Jouissif quand on s'en sert, mais très frustrant quand on finit comme Kennedy.

5 Explosion. En Solo, les tonneaux ne sont pas simplement des éléments du décor. On peut s'en servir comme armes en tirant dessus !



4



5

se transformait très vite en une expérience frustrante, Pour être sûr de nos travaux, nous avons intégré des bots dans des parties où s'affrontaient des humains. Les joueurs n'y ont vu que du feu... Impossible de distinguer un joueur d'un bot !" Même si le plus intelligent des programmes ne pourra jamais égaler le plus mauvais des joueurs.

QUOI DE NEUF, DOC ?

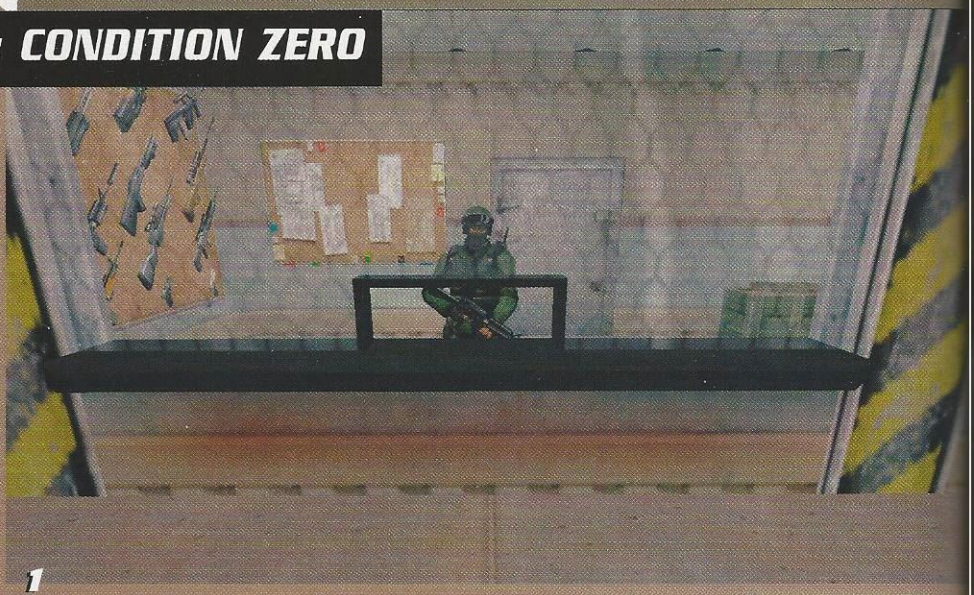
Cela dit, ce n'est pas parce qu'on sort un nouveau produit qu'il est forcément novateur. Techniquement, Condition Zero décevra certainement pas mal de monde, car il est proche de Counter-Strike que d'un Half-Life 2, l'autre titre très attendu de Valve. "*La technologie a un peu évolué*, souligne cependant Jess Cliffe. *Du coup, on retrouvera les maps "classiques", les préférées de la communauté (Dust, Aztec, Italy...), mais elles ont été revues et corrigés avec des textures plus belles.*" Cela dit, on en attendait un peu plus à ce niveau-là.

"***Et il y en a des nouvelles,*** **poursuit-il,** *comme Downed, Fastline, Stadium, Tides... Et ce n'est pas fini ! Les joueurs ont toujours été très productifs et des centaines d'autres devraient apparaître d'ici peu, sur le Net.*" Des mods verront donc très rapidement le jour sur la Toile, comme ce fut le cas avec Counter-Strike en son temps, ainsi que des campagnes entières. Et tout sera disponible via Steam. En fait, comme pour CS, Condition Zero sera un projet qui ne cessera jamais de grandir, grâce à sa communauté qui ne cesse d'augmenter. D'autant que quelques nouveautés sont à noter.

Pour ce qui est du mode Tour of Duty et de la partie Multijoueurs, Valve et Turtle Rock se sont basés sur les armes et objets qui ont fait le succès de Counter-Strike, en y ajoutant simplement quelques trucs, afin de ne pas rompre l'équilibre entre les deux camps. Parmi ces "quelques trucs", on trouve le bouclier pare-balles, et les nouveaux Galil et Famas, qui comptent parmi les favoris des bêta testeurs de

ACTION

COUNTER-STRIKE : CONDITION ZERO



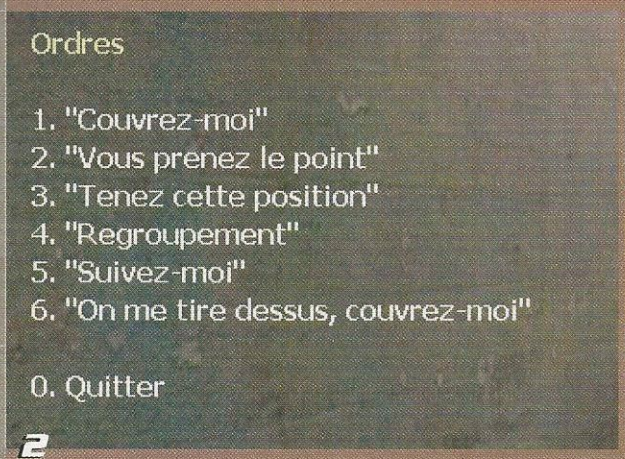
1 Armurerie. L'arsenal est si impressionnant qu'il aurait fallu des pages pour le détailler. Sachez qu'on y trouve les derniers Famas et Galil. Un must !

2 Autorité. Une simple pression sur une touche et vous donnez des ordres aux membres de votre équipe. *"Bien sûr, mon commandant !"*

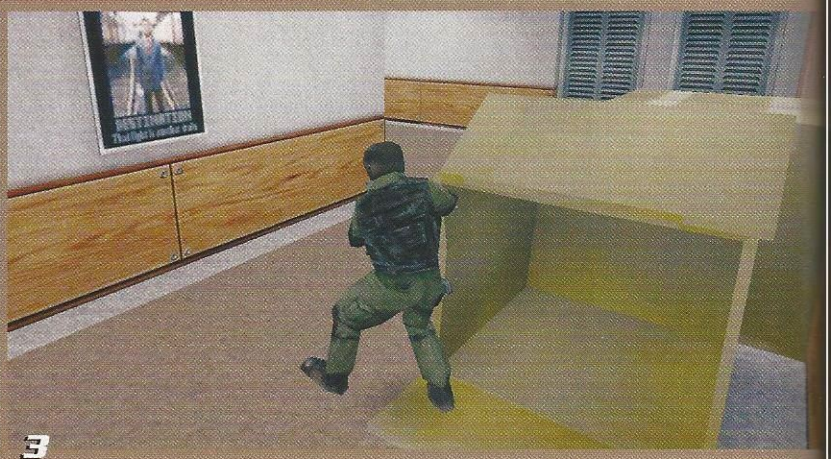
3 Cachette. L'enfoiré ! Il était planqué dans ce carton et m'a abattu d'une balle dans le dos. Argh !!!

4 Tiens, tiens... Une vieille connaissance. Le scientifique de Half-Life vous enseignera les rudiments du jeu. Un plus indéniable pour les débutants interdits des serveurs !

1



2



3

Valve. En revanche, pour les "Deleted Scenes", de nombreux items font leur apparition : des bombes qui s'activent à distance grâce à une radio, une caméra à fibre optique pour localiser les terroristes... et un chalumeau.

"*Sans oublier le lance-roquettes, qui trouvera certainement son utilité dans certains mods Multijoueurs qui naîtront de l'imagination des joueurs eux-mêmes*, martèle Jess Cliffe. *Le mode Multijoueurs reste donc le véritable cœur de ce titre, mais il n'est plus son seul intérêt. Aujourd'hui, il paraît cependant plus inspiré par les jeux de sport que par les autres First Person Shooter. Après tout, des tournois aux dotations ahurissantes ont bien lieu partout dans le monde, comme le CPL et les World Cyber Games.*"

EN ATTENDANT HALF-LIFE 2

Condition Zero se veut donc être la nouvelle référence pour toute une génération de gamers et de moddeurs en herbe. En tout cas, il est aussi évolutif que Counter-Strike et devrait connaître la même destinée, même si la technique n'est pas au top. Enfin, peut-être est-ce un parti pris, pour éviter les ralentissements en Multijoueurs notamment. Toujours est-il que l'arrivée de ce titre vous rappellera ce plaisir incroyable que peut procurer un headshot !

Et puis, Half-Life 2 n'est pas encore sorti. Du coup, aucun Counter-Strike basé sur son moteur n'est prévu avant de nombreux mois. Condition Zero devrait vivre sa petite vie et satisfaire votre appétit en attendant ces deux titres.

Socrates

4

COUNTER-STRIKE : CONDITION ZERO — ±35€

DÉVELOPPEUR :	Valve & Turtle Rock
ÉDITEUR :	Vivendi
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	"très bientôt"
SITE INTERNET :	www.cs-conditionzero.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium II à 500 MHz ; 96 Mo de RAM

CLASSEMENT

GRAPHISME	60
SON	75
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	99

☺
- Du Counter-Strike, pur et dur
- La possibilité de jouer seul
- Ah, les joies du headshot !

☹
- Technique "vieillotte"
- Quelques bugs d'affichage
- IA encore perfectible

90

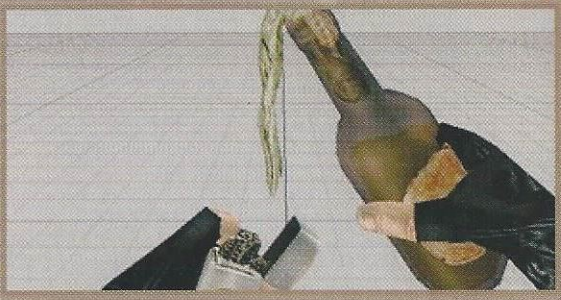
Jess Cliffe, co-créateur de CS

Qui a eu l'idée de sortir un jeu Solo basé sur l'univers de Counter-Strike, qui est exclusivement Multijoueurs à l'origine ?

Jess Cliffe : Depuis la sortie de Counter-Strike, nous voulions développer un titre de ce genre et permettre à tous les styles de joueurs de s'y adonner en Solo. Car c'était l'un des gros manques de CS. Par le passé, il n'y avait aucun mode permettant aux joueurs de s'entraîner et de s'améliorer sans se confronter à des hordes de gamers avides de victoires et de headshots. Pour le débutant que nous avons tous été, les premières parties s'avéraient souvent beaucoup plus frustrantes que drôles.

Quelle a été la phase la plus délicate du développement ?

J. C. : Sans aucun doute le fait de devoir absolument insuffler l'intensité d'un mode Multijoueurs, contre des joueurs imprévisibles car humains, à une campagne Solo, où vos adversaires ne sont que virtuels. Il fallait que ceux-ci tiennent parfaitement leur rôle au sein de l'équipe, qu'ils remplissent par eux-mêmes certains objectifs... Bref, qu'ils contribuent à l'insoutenable tension que l'on peut remarquer dans certaines parties en Multi. Et de ce côté-là, je pense que le studio Turtle Rock a fait un si beau boulot qu'il leur a, pour ainsi dire, donné vie.



Et avez-vous réussi à atteindre l'intensité du jeu en ligne (contre des joueurs humains) pour les parties en solitaire (avec ou contre des bots) ?

J. C. : Aujourd'hui, je suis heureux de pouvoir répondre oui à cette question, car la tâche était loin d'être facile. Mais nos bots paraissent bel et bien vivants. Pour cela, nous avons travaillé main dans la main avec Mike Booth (le patron de Turtle Rock). Ces joueurs virtuels vous surprendront par leur façon de s'orienter sur les cartes, d'utiliser le matériel adéquat en fonction des situations, de tenir leur place dans l'équipe, et même de sortir quelques commentaires bien sentis par moments... En général, ils agissent comme le ferait un vrai joueur, comme vous et moi. Nous en sommes persuadés depuis que nous avons fait une petite expérience, en en glissant quelques-uns sur un de nos serveurs. Aucun des gamers ayant pris part à ce test ne s'est rendu compte de quoi que ce soit. Il était impossible de distinguer les bots des joueurs.

La communauté est importante. Avez-vous parlé à des joueurs pros et à des accrocs des serveurs ?

J. C. : La communauté a joué un rôle très important pendant le développement. De nombreux membres ont été très actifs, et ils ont participé à tous les tests. Tout comme des novices, notre but étant de rendre Condition Zero accessible aux débutants et fun pour les gamers.

Pensez-vous qu'un autre Counter-Strike sortira, mais basé sur le moteur de Half-Life 2 cette fois ?

J. C. : Counter-Strike est un jeu très important pour nous. Nous ferons tout pour ce titre et pour son incroyable communauté.

Et quand sortira Condition Zero ?

J. C. : Nous avons terminé toutes les versions (celle que nous avons testée était en français). Nous avons envoyé les masters à Sierra et il devrait être dispo très prochainement. Mais honnêtement, on ne connaît pas la date exacte.

Propos recueillis par Socrates

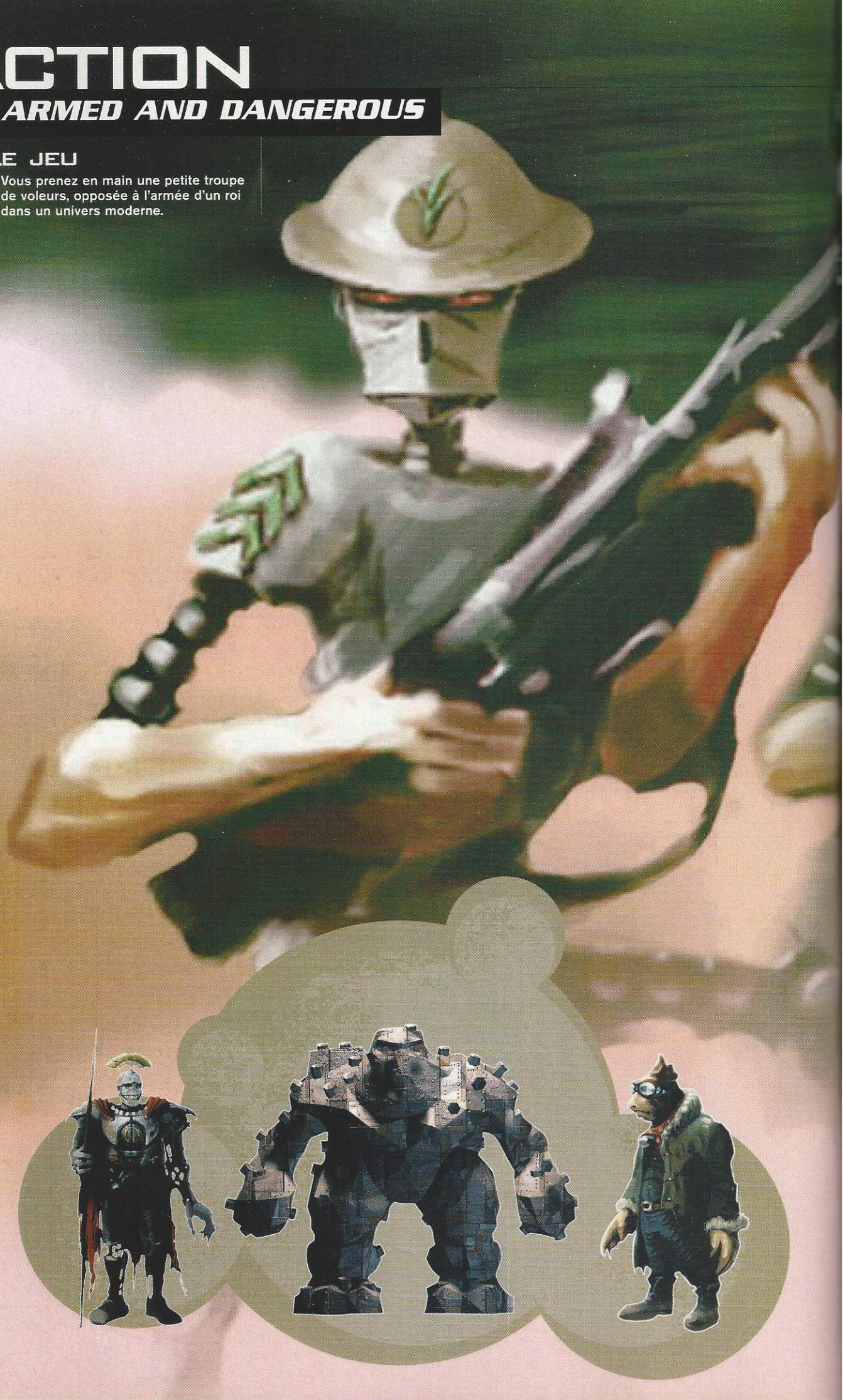
« La communauté a joué un rôle très important dans le développement de ce titre. »

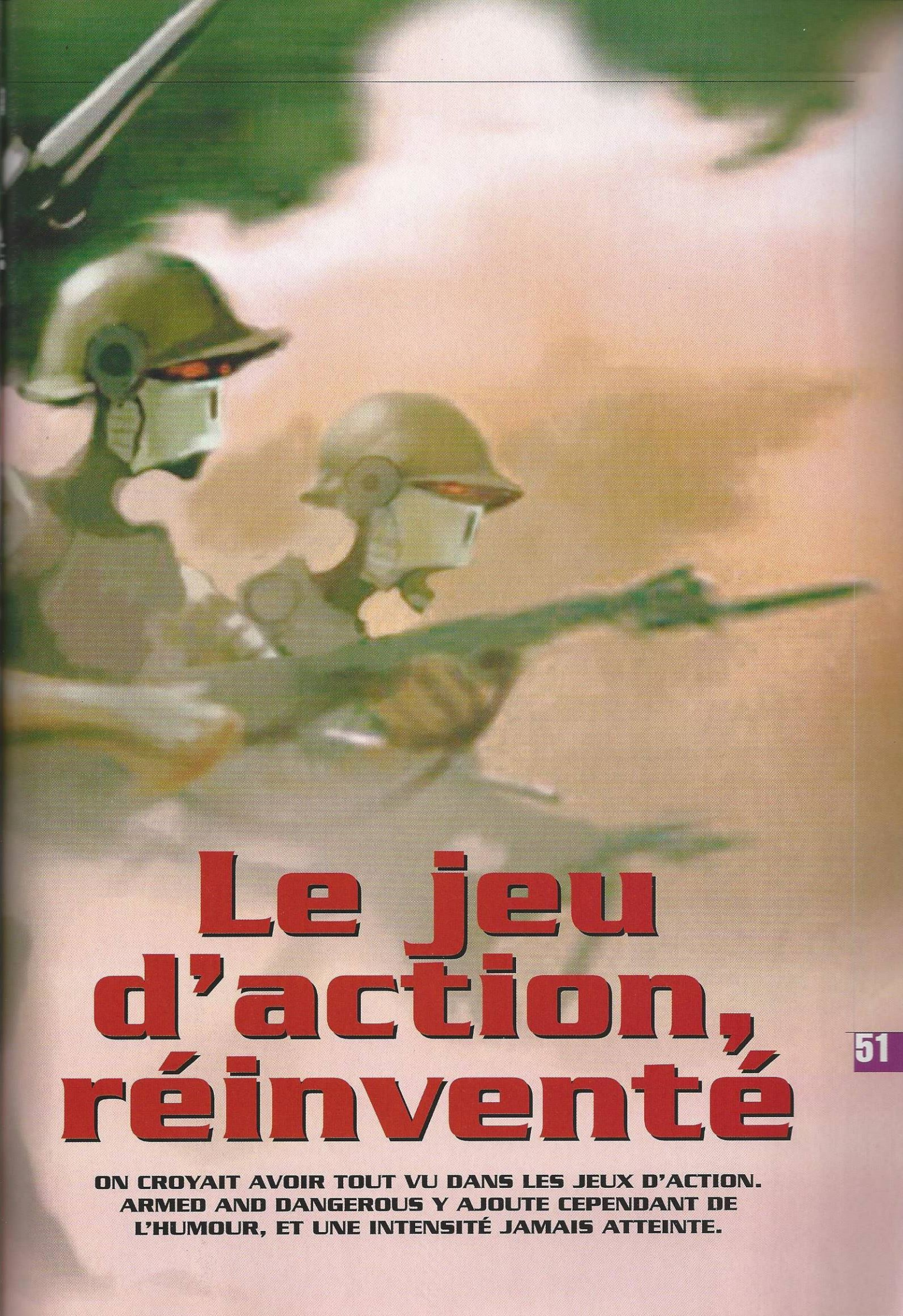
ACTION

ARMED AND DANGEROUS

LE JEU

Vous prenez en main une petite troupe de voleurs, opposée à l'armée d'un roi dans un univers moderne.





Le jeu d'action, réinventé

ON CROYAIT AVOIR TOUT VU DANS LES JEUX D'ACTION. ARMED AND DANGEROUS Y AJOUTE CEPENDANT DE L'HUMOUR, ET UNE INTENSITÉ JAMAIS ATTEINTE.

ACTION

ARMED AND DANGEROUS

Des hordes.
Chaque niveau vous place face à des centaines d'ennemis.

1

2

En commençant un test, on se doit de parler du scénario, pour poser les bases d'un jeu. Parfois, l'histoire est en parfaite osmose avec le gameplay. On se délecte de terminer un niveau pour en savoir plus sur les pérégrinations des héros. Avec Armed and Dangerous, le scénario constitue un prétexte comme on en a rarement vu. L'histoire peut se résumer à ça : une dizaine de voleurs s'opposent à une armée redoutable dirigée par un roi qu'il faudra, bien entendu, éliminer. Pour cela, vous devrez récupérer un livre. Difficile de trouver plus vide. Pourtant, l'univers est cohérent, et les personnages, parfaitement étudiés. Mais venons-en plutôt à la substantifique moelle, à la cerise sur le gâteau, à la perle de l'huître, à la Rolls Royce de ce jeu : son gameplay.

Dès la première mission, on admire le paysage, drôlement bien fichu. Tout reste cependant assez anguleux, mais la beauté des textures permet d'oublier ce petit problème. Coup d'œil en l'air, à gauche, à droite… Ici, tout n'est que calme, luxe de végétation et volupté naturelle. Ravissant ! Un sentiment bucolique nous envahit, nous pousse à avancer sur ce petit chemin qui sent la noisette. Jusqu'à la première flèche et ses petites sœurs, au nombre d'une dizaine. Qu'est-ce que c'est que ce bazar ? Et ce sera comme ça tout le temps, à chaque fois, il y aura un fossé entre l'univers proposé et les actions à effectuer. Celles-ci ne riment plus avec belligérance, antagonisme et affrontement qu'avec la paix de la nature.

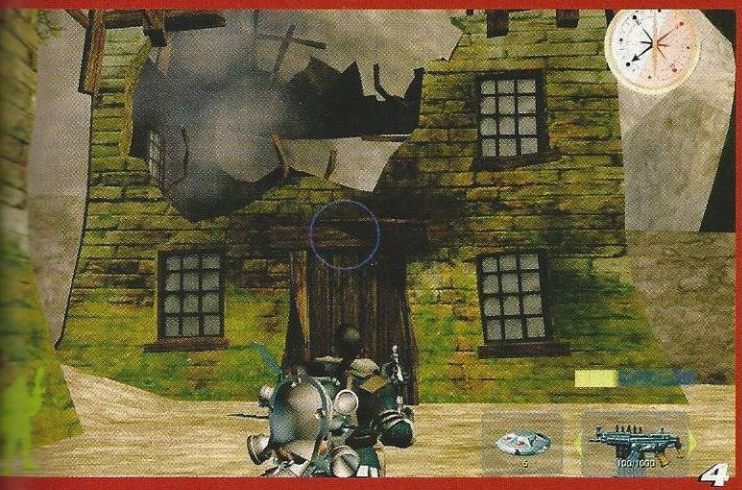
Les fans de la balle entre les deux yeux en seront pour leurs frais. Ici, on "gatlingue", on ratiboise, on annihile… Tout se règle à coups de rafales. "*Eh, mec, t'as pas cent balles ?*" Tout de suite, mon chou. C'est à peu près le nombre de projectiles que l'on peut tirer en 30 secondes. Du bourrin, comme on en a rarement vu, du moins dans les premières missions qui se succèdent et ne sont pas sans

1 Un des héros.
Ce petit bonhomme à l'œil difforme est l'un des plus attachants du jeu, malgré son aversion contre les Français (voir ci-contre).

2 Rock'n'roll Altitude.
Le fait de pouvoir utiliser ces ailes change tout !

3 Quel arsenal !
Difficile de tomber en panne de munitions.

4 Décors réactifs.
On peut détruire tous les bâtiments du jeu.



Dommage collatéral

Le test d'Armed and Dangerous a été fait à partir de la version américaine finale. Vous ne verrez donc pas cette séquence en vous procurant le jeu dans l'Hexagone. On assiste à ça : nos héros se font tenir en joue par deux ennemis et le personnage, un denommé Rexus, commence à utiliser ses pouvoirs de persuasion, un peu à la manière d'Obi-Wan Kenobi dans l'Episode 4. Dans un premier temps, les soldats sont immobiles, et Rexus ne sait pas comment les éloigner pour tenir la troupe hors de danger. D'un seul coup, une idée lumineuse jaillit : "*Vous êtes français !*". Immédiatement, les soldats laissent tomber leurs armes et s'enfuient en criant qu'ils se rendent.

Jusqu'à cette séquence, le jeu m'éclatait. Mais là, implicitement, le message est clair : Français = couards. Une idée aussi simpliste qu'Arabes = Ben Laden. Avec ce genre d'équation, le racisme n'est pas loin. Ça rappelle le raz-de-marée de vin français dans les caniveaux américains lorsque notre gouvernement s'était opposé à la guerre en Irak. La démarche n'est cependant pas la même. Les Américains moyens boycottaient nos produits (déjà vendus, soit dit en passant). Là, ce sont des Américains qui viennent nous proposer un produit anti-Français ! Tirez-en les conclusions que vous voulez ! De mon côté, je vous confirme que le jeu est excellent, mais politiquement douteux. Au passage que la version française a été remaniée : français a été remplacé par anglais, ce qui est beaucoup plus défendable, nos deux contrées ne cessant de se charrier à longueur de temps. Bravo donc à la traduction qui sauve la mise du studio de développement.

évoquer une certaine monotonie. Jusqu'à ce que ça coince. Il serait tout de même temps de trouver une autre stratégie. **Stratégie, le mot est lancé. Vos faits et gestes** ne consistent pas simplement à appuyer sur le bouton de la souris pour expédier vos bons vœux aux ennemis (au passage, bonne année à tous). Il faut très souvent ruser à l'approche d'un village avant d'y entrer comme une fleur. En général, l'accès à un camp ennemi est bien défendu, mais les adversaires ne sont pas sur les dents. Dans ce cas précis, mieux vaut observer les alentours, voir si, par exemple, il ne serait pas possible de s'emparer d'un canon. Histoire de se débarrasser de quelques soldats un peu à l'écart mais qui ne manqueront pas de jouer les trouble-fête au moment de l'assaut.

Il faut également songer à vos équipiers. Chacun d'entre eux possède une compétence spéciale, comme pouvoir soigner ses amis ou lancer des bombes. Donnez-leur des ordres en fonction des situations ! Si vous ne leur dites rien, ils tireront sur votre cible, ce qui n'est déjà pas si mal. Même si ce genre d'action peut briser le rythme du jeu, ce n'est qu'en apparence. Tout va très vite, et les combats s'avèrent toujours aussi nombreux. Il convient juste de se préparer un petit peu avant de faire n'importe quoi.

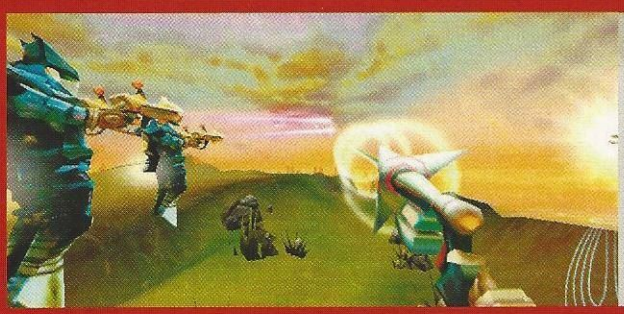
Pour couronner le tout, le héros bénéficie de pas mal de gadgets en tout genre, et c'est grâce à eux qu'Armed and Dangerous se démarque vraiment du flot incessant des jeux d'action insipides. A la base, vous possédez des bombes collantes. Extrêmement pratiques contre les bâtiments adverses… et sur les ennemis, qui s'enfuient en criant : "*ça colle, ça colle !*". Mais trouver la Topsy Turvy Bomb est tout aussi jubilatoire. L'engin ressemble à un tire-bouchon géant. En l'enfonçant dans le sol, l'écran pivote de 180°, vous êtes accroché à la bombe et tous les ennemis autour de vous tombent dans le ciel. Spectaculaire !

Une autre arme permet de créer un gigantesque trou noir dans le ciel, attirant tous les ennemis et divers objets. Sans

ACTION

ARMED AND DANGEROUS

1



Géant

Le studio de développement Planet Moon n'en est pas à son coup d'essai. On leur doit notamment Giants. Ceux qui l'ont essayé à l'époque, il y a quand même quatre ou cinq ans, n'arrêteront pas de se dire tout au long des parties qu'ils ont déjà vu ce genre de jeu quelque part. Effectivement, graphiquement, on sent la griffe de ce studio. Et parfois, on retrouve les mêmes mécanismes. Cependant, cette fois, le jeu est abouti, parfaitement équilibré et surtout, beaucoup plus intense.

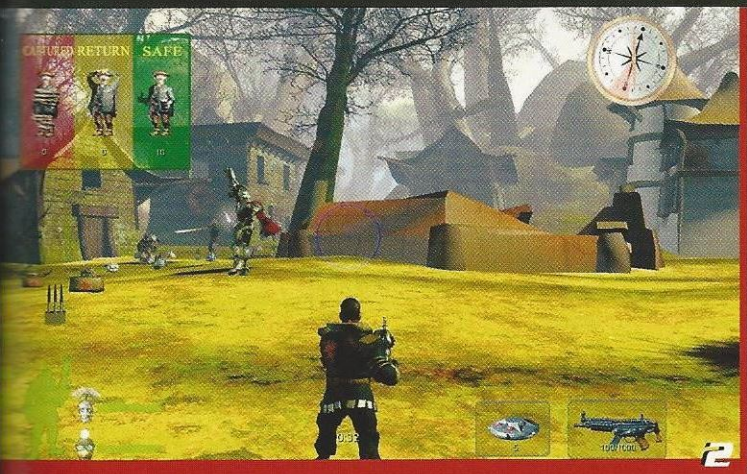
doute le plus réussi, graphiquement parlant. Moins tape à l'œil mais tout aussi efficace, un des gadgets permet de créer la confusion dans les esprits ennemis et ils s'entretuent. La dynamite, inévitable, est assez classique : elle sert à ouvrir les larges grilles vous permettant d'accéder aux niveaux suivants.

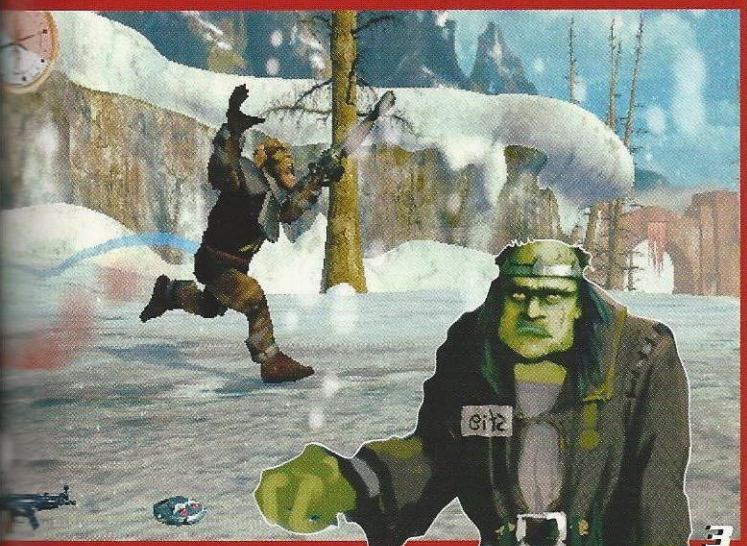
Les levels ne se ressemblent pas tous. D'un point de vue graphique, déjà. De temps en temps, la neige tombe. A d'autres moments, vous errez dans de vertes prairies ou en plein désert. Découvrir un nouvel environnement s'avère être un pur régal. Mais au-delà de ces considérations climatiques, trois grandes phases de jeu apparaissent. La première est décrite plus haut : on détruit tout en remplissant divers objectifs (libérer des paysans, détruire d'énormes robots ou un ensemble de bâtiments).

La deuxième correspond en tout point à la première mais il est possible de récupérer un jet-pack. Vous pouvez alors vous envoler haut dans le ciel et les niveaux se révèlent sous un autre jour. Les villages ennemis sont alors situés en haut de montagnes et des adversaires, munis du même appareillage, vous canardent. Mieux vaut donc les descendre, au propre comme au figuré. Même si les objectifs sont assez similaires, ces niveaux sont encore plus éclatants à jouer, et surtout beaucoup plus spectaculaires.

La troisième phase de jeu, quant à elle, n'a rien à voir avec les deux premières. Vous êtes dans une tourelle et il faut repousser l'armée ennemie qui tente d'approcher de la position que vous défendez. En général, si cinquante soldats arrivent à passer les barrières, la partie est perdue. Ça ne paraît rien, mais ils arrivent par milliers ! Votre équipement : une mitrailleuse à la cadence de tir infernale et un lance-missiles. Ce sont donc des missions défouloir au concept extrêmement simpliste... Mais qu'elles sont amusantes ! On en vient à regretter qu'il n'y en ait pas plus, car le plaisir est total. Ce qui n'est pas le cas de toutes les missions.

Eh oui, il y a bien un hic. En fait, il intervient souvent dans





1 Dans la tourelle.
En route pour un des moments les plus intenses du jeu.

2 Des collègues efficaces.
Ils ont des aptitudes spéciales, et en plus, ils sont courageux.

3 Le feu aux fesses.
On peut accrocher des mines à l'arrière-train des ennemis.

L'arsenal

Chacune des armes d'Armed & Dangerous constitue un bonheur à l'utilisation. Fait plutôt rare, il n'y a qu'une ou deux armes dont l'efficacité laisse à désirer. D'habitude, il n'y a qu'une ou deux efficaces. Voyons cela de plus près...

1. Molmer
Le flingue de service. On peut en avoir un dans chaque main, mais l'efficacité s'avère très limitée.

2. Hawkings
Cette carabine constitue l'arme de base. Sa grande cadence de tir la rend très appréciable. Bien plus que dans d'autres jeux.

3. MG42
L'essayer, c'est l'adopter ! Les ennemis tombent par dizaines, au plus grand plaisir de votre équipe. Point faible : inefficace contre les bâtiments.

4. Cyclops
Le fusil du sniper. Finalement, on s'en sert assez peu. Le jeu est concentré sur l'action, et pas sur la beauté d'un headshot, façon Call of Duty.

5. Chaingun
Très similaire à la MG42. La seule différence : des balles qui font beaucoup plus mal.

6. Land shark gun
Cet engin vous permet d'envoyer un projectile qui, au contact du sol, deviendra un requin et dévorera tous les ennemis à proximité. Attention, l'animal peut se retourner contre vous ! Eh oui, ça fonctionne sur la terre ferme.

7. Rocket Launcher
Diablement efficace. Quand vos ennemis sont en face de vous, l'arme les marque et les missiles les pourchassent. Avec un upgrade, quatre missiles peuvent partir simultanément ! Absolument détonant !

le premier type de mission, d'une linéarité terrible. Il est vrai que l'on peut relever ce défaut sur la plupart des jeux, même les meilleurs (Call of Duty, Max Payne 2...), mais c'est plus pesant dans celui-ci dans la mesure où il s'avère très répétitif. Deuxième point noir : même si l'aspect graphique varie, les actions restent les mêmes. Il s'agit là d'abattage à la chaîne. Même la multitude de gadgets ne rattrape pas le coup. Une fois qu'on les a utilisés une bonne dizaine de fois, l'effet de surprise retombe comme peau de chagrin. Pour que l'écœurement ne s'installe pas, il aurait fallu une vingtaine de ces objets spéciaux, au minimum.

Cela dit, ne boudons pas notre plaisir ! Armed and Dangerous est un des jeux d'action les plus rythmés du PC. A la limite, son seul défaut est de nous avoir juste mis l'eau à la bouche alors que nous mourons de faim.

Léo de Urlevan

ARMED AND DANGEROUS

±55€

DÉVELOPPEUR :	Planet Moon Studios
ÉDITEUR :	Activision
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	20 Février 2004
SITE INTERNET :	www.lucasarts.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 1 Ghz ; 256 Mo de RAM ; 4,5 Go sur disque dur

- Rythme effréné
- Personnages attachants
- Bonne IA des ennemis

- Cinématiques pixelisées
- Linéaire et répétitif
- 4,5 gigas sur disque dur !

CLASSEMENT

GRAPHISME	95
SON	90
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	75
MULTIJOUEURS	70

85

AVENTURE

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET : LE MANUSCRIT DE VOYNICH

Sacré

LE JEU

George et Nico renoueront avec l'aventure, avec les tueurs, avec les énigmes... et avec l'humour ! Et à l'occasion, ils devront sauver la planète de sa destruction. Tout simplement.

Le manuscrit de Voynich

Décodé par un informaticien dans Les Chevaliers de Baphomet, le manuscrit de Voynich existe bel et bien. Portant le nom du libraire qui l'a découvert en 1912, il se présente sous la forme d'un octavo de 15 sur 27 cm. Etrange, ce manuscrit vieux de plusieurs siècles fait état d'une calligraphie inconnue au bataillon, de 19 à 28 caractères. On peut découvrir en tournant les pages de nombreux diagrammes, des schémas, des remèdes, des croquis de plantes imaginaires ou de femmes nues de petite taille... Aujourd'hui propriété de l'université de Yale aux Etats-Unis, l'ouvrage est ouvert à toute personne désireuse d'éclaircir le mystère qui l'entoure. Si les énigmes des Chevaliers de Baphomet vous ont paru trop simples, vous pouvez toujours vous rendre à cette adresse : http://highway49.library.yale.edu.

ment bon !

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET ONT SUBI UN PUISSANT LIFTING AVANT DE REMONTER SUR LES PLANCHES. LE CHARME AYANT FAIT LA RENOMMÉE DES DEUX PRÉCÉDENTS OPUS S'EST-IL BRISÉ, OU BIEN LE PARI DE REVOLUTION SOFTWARE A-T-IL UNE FOIS DE PLUS ÉTÉ GAGNÉ ? GEN4 ENQUÊTE !

AVENTURE

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET : LE MANUSCRIT DE VOYNICH

Matez le gars, là-bas ! C'est George, un gentil Américain (et paf, un pléonasme !). Il a une fois de plus quitté son Idaho natal pour se mettre dans un sérieux pétrin. Une affaire à régler au Congo, avec un client un peu particulier, paraît-il. Curieux et inquiets, Léo, Jérôme, Socrates et votre humble serviteur ont décidé de le filer coûte que coûte. Nous sommes tout d'abord montés dans un vieux coucou piloté par un certain Harry Gilligan, un bushman sacrément porté sur le houblon.

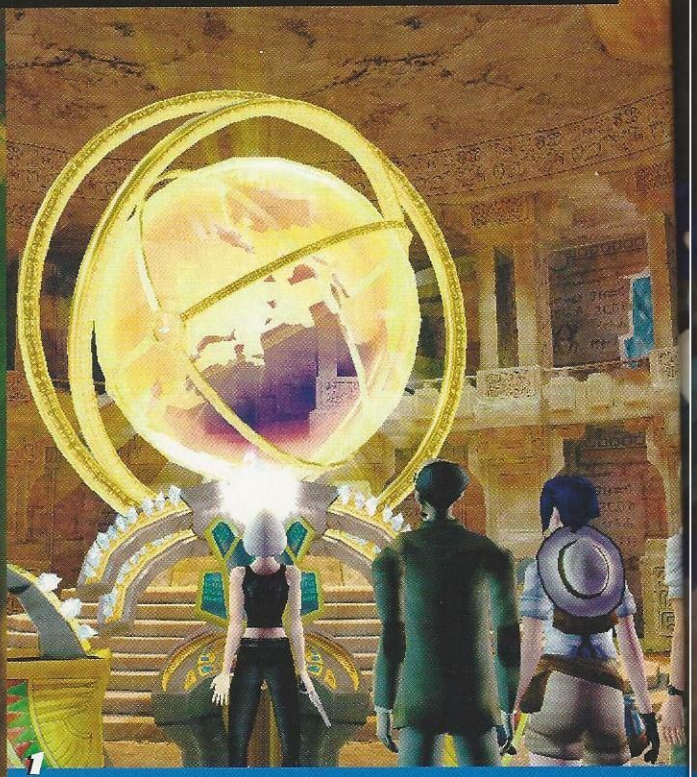
Après quelques heures de vol, la météo s'est soudainement agitée. Les éclairs ont zébré le ciel, puis crevé les moteurs. L'engin n'a pas fait un pli et s'est écrasé au bord d'une falaise. Crash ! Silence radio à bord. Jérôme s'est évanoui sur Socrates en l'assommant préalablement avec son casque de motard. Léo ne supportant pas la vue du sang a immédiatement tourné de l'œil. Il ne restait plus qu'un homme, un vrai, un tatoué, pour talonner notre avocat.

Bien camouflé derrière une caisse (le jeu en compte un paquet à déplacer), nous avons surpris George en pleine action. Epinglé par sa ceinture de sécurité, il se dessangle non pas à l'aide de la souris, ce qui aurait été logique dans Les Chevaliers de Baphomet ou dans sa célèbre suite Les Boucliers de Quetzalcoatl (à vos souhaits !), mais en usant de la nouvelle interface mise à sa disposition.

Revolution Software ayant, par l'entremise de Charles Cecil, son dirigeant et maître à penser, décrété la mort du point'n'clic, George Stobbart devait se débrouiller autrement. OK ! Pour ce faire, un simple clavier ferait l'affaire, du moment qu'il comporte au moins une douzaine de touches (plus une). Six sont destinées aux déplacements, incluant la course et la reptation (le jeu se distinguant des deux précédents opus par sa 3D, cela devenait indispensable). Quatre autres permettent différentes actions (elles vous sont proposées automatiquement) : monter, descendre, pousser, parler, téléphoner, ouvrir, demander une augmentation au patron... Et le reste des clés est réservé à l'inventaire.

Si vous commencez l'histoire avec très peu d'objets dans votre besace, il n'en sera pas de même après deux ou trois voyages. Et plus vous collecterez d'items, plus le nombre de combinaisons ou de potentielles solutions augmentera. A souligner, un niveau de difficulté peu élevé, et des solutions bien plus cohérentes que pour certains de ses concurrents. Petite pensée pour Runaway. Revenons à notre héros ! Une étoile brille sur sa ceinture, et deux actions lui sont d'ores et déjà suggérées : voir et actionner. Pressez la touche Action symbolisée par des engrenages, et le voici enfin libre de progresser.

Les choses sérieuses commencent alors. Il lui faut désormais sortir de l'avion, ramper le long de la falaise, et remettre la main sur l'homme du rendez-vous, le savant Cholmondely. Nous le retrouverons dans une grotte, fraîchement assassiné par les hommes de main de Susarro, le grand méchant de l'histoire. Les premiers indices vous mettent sur la voie. Décidé à éclaircir cette sombre affaire d'énergie tellurique, de destruction de la planète, de Templiers toujours dans le coup, de criminels vachement bien organisés et d'informaticiens boutonneux, George n'écoute que son courage. Et nous, le nôtre ! Alors, on le suit.



1

2

Cap sur l'Angleterre. L'enquête avance vite, et s'accompagne de dialogues dignes des meilleures comédies. L'humour n'est jamais gras. Quant aux persos, ils s'avèrent attachants, drôles, charismatiques... Les animations, elles, sont dessinées à la main, les graphismes caressent l'œil dans le sens du cil, et les musiques se révèlent parfaitement adaptées aux événements. Et en plus, le gameplay fait honneur. Que d'éloges, n'est-ce pas ! Cerise sur le gâteau, George retrouvera son amie Nico Collard, une plantureuse journaliste (on veut la même à Gen4), elle aussi mouillée dans cette affaire.

Evolution pour Revolution

Si l'on vous parle ici d'un grand blond et de sa compagne, une jolie brune bien roulée, si nous ajoutons à notre récit une grande aventure, de l'humour savamment dosé, des énigmes nombreuses et perfides, et les incontournables tontons flingueurs, fatalement, vous penserez à un test exclu de Runaway 2. Et vous aurez tort ! Les Chevaliers de Baphomet sont de retour dans un troisième épisode. Mais attention, Charles Cecil, le boss des studios Revolution Software, ne s'est pas contenté de reprendre bêtement l'univers qui a fait le succès de sa série, et accessoirement le sien. Il a apporté la 3D à ce nouvel opus. En échange, il a remballé le point'n click, système ayant pourtant fait ses preuves auprès de plusieurs milliers de joueurs PC. La faute à qui ? Aux joueurs "consoles", pardieu ! En effet, désireux de faire profiter un maximum de consommateurs, il a créé pour l'occasion une interface à mi-chemin entre les deux supports. Adieu souris, bonjour clavier... Et accessoirement, yo man'ette !

3

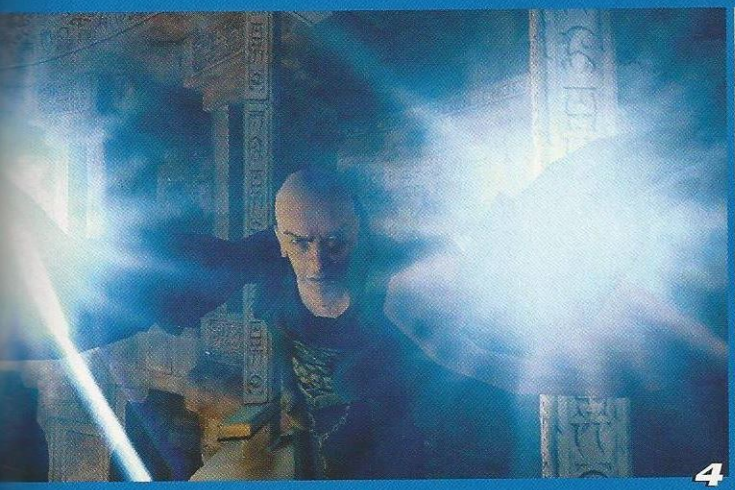
***1* Armillère.** Ici convergent les énergies telluriques. La bombe détruirait la planète.

***2* Mêlée.** Susarro, Petra, Bruno, George et Nico discutent pouvoir et avenir de la planète.

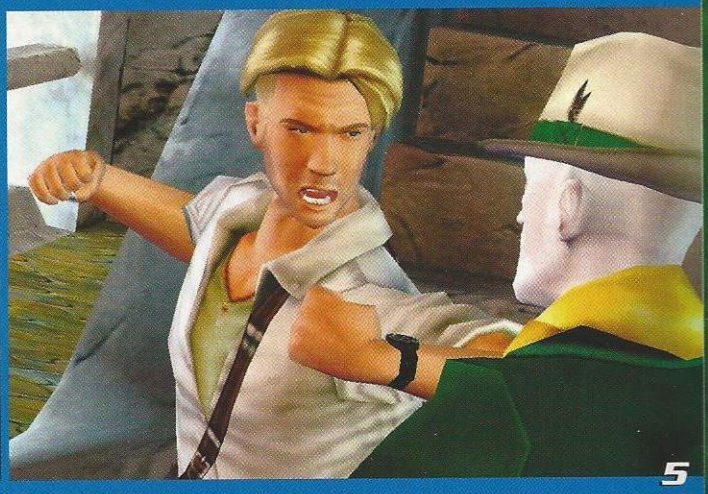
***3* Tombée raide.** Nico se transforme en Lara Croft à la moindre occasion.

***4* Star Wars.** Le Grand Maître n'est pas sans rappeler une éminence lucassienne.

***5* Paf !** Une scène d'action d'une rare violence.



4



5

L'histoire est prenante. Les péripéties s'accumulent, les rebondissements s'enchaînent et les scénaristes se déchaînent. Résultat : la fin pèse sur nous, misérables joueurs avides de sensations et de plaisirs simples. Hormis quelques rares énigmes coriaces (la cave à vin : la réponse se trouve dans votre inventaire, vous me remercierez plus tard), le jeu se termine en une douzaine d'heures. Guère plus. Affreux !

Alors, puisque nous en sommes aux reproches, nous condamnerons cet hybride d'interface entre PC et console. Simple, certes, mais peu commode au final. Enfin, de nombreux titres suivent aujourd'hui cet exemple. Ne soyons pas surpris ! Agacés, cela suffira... Les Chevaliers de Baphomet méritent toutefois leur sacre, et certainement pas leur retraite ! Voici que mes trois compères refont surface. Je vais leur faire un topo sur ce qu'ils viennent de manquer. Les pauvres, ils ont manqué une occasion de bien s'amuser !

Stef

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET : LE MANUSCRIT DE VOYNICH — ±55€

DÉVELOPPEUR : THQ
ÉDITEUR : Revolution Software
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE INTERNET : www.brokenswordgame.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III 1,2 Ghz ; 128 Mo de RAM ; GeForce4 Ti 4200 ou équivalent

☺
- Les répliques
- La logique des énigmes
- Le scénario
- Nico Collard

☹
- L'interface

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	95
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	98
DURÉE DE VIE	82
MULTIJOUEURS	–

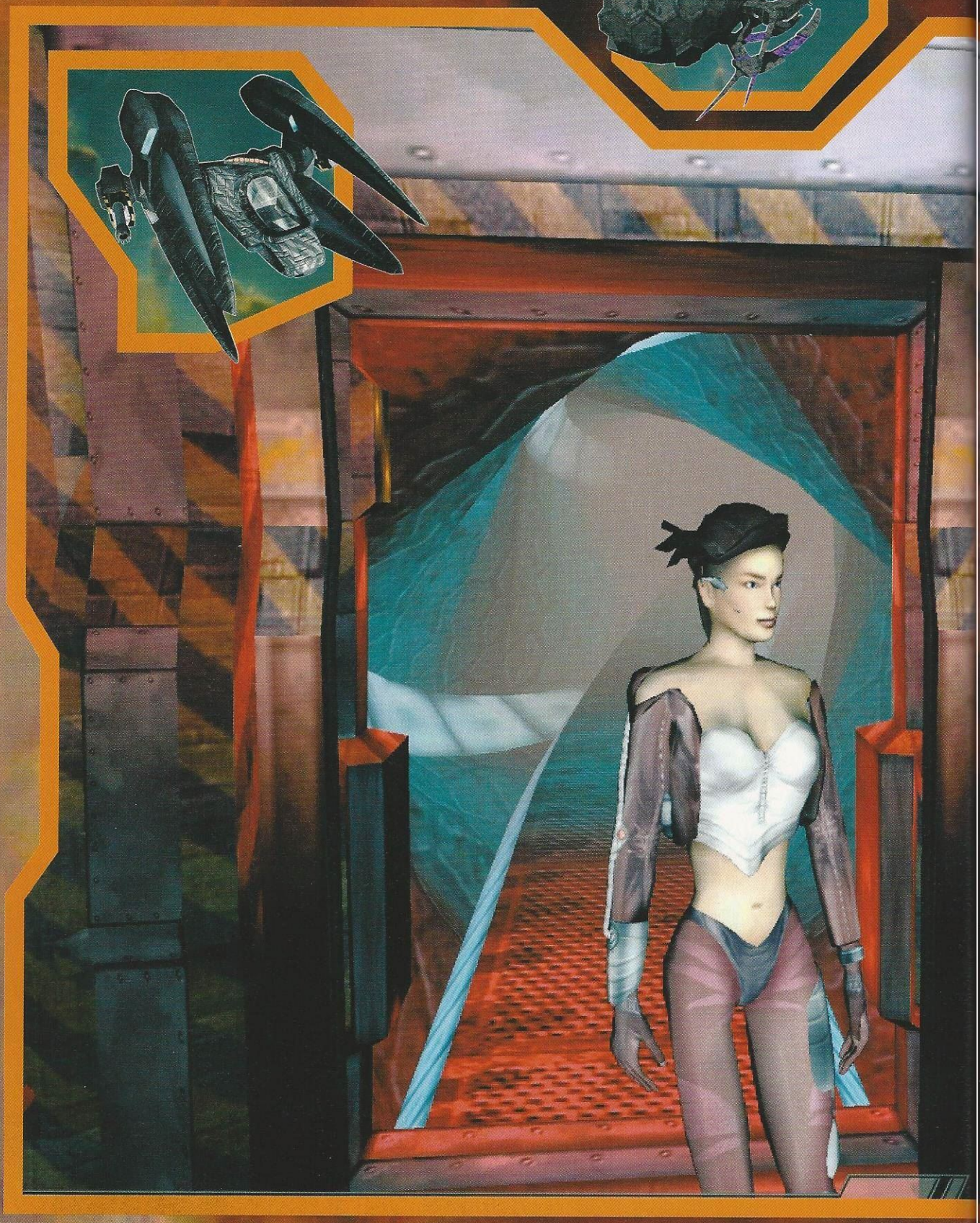
89

ACTION

X² : THE THREAT

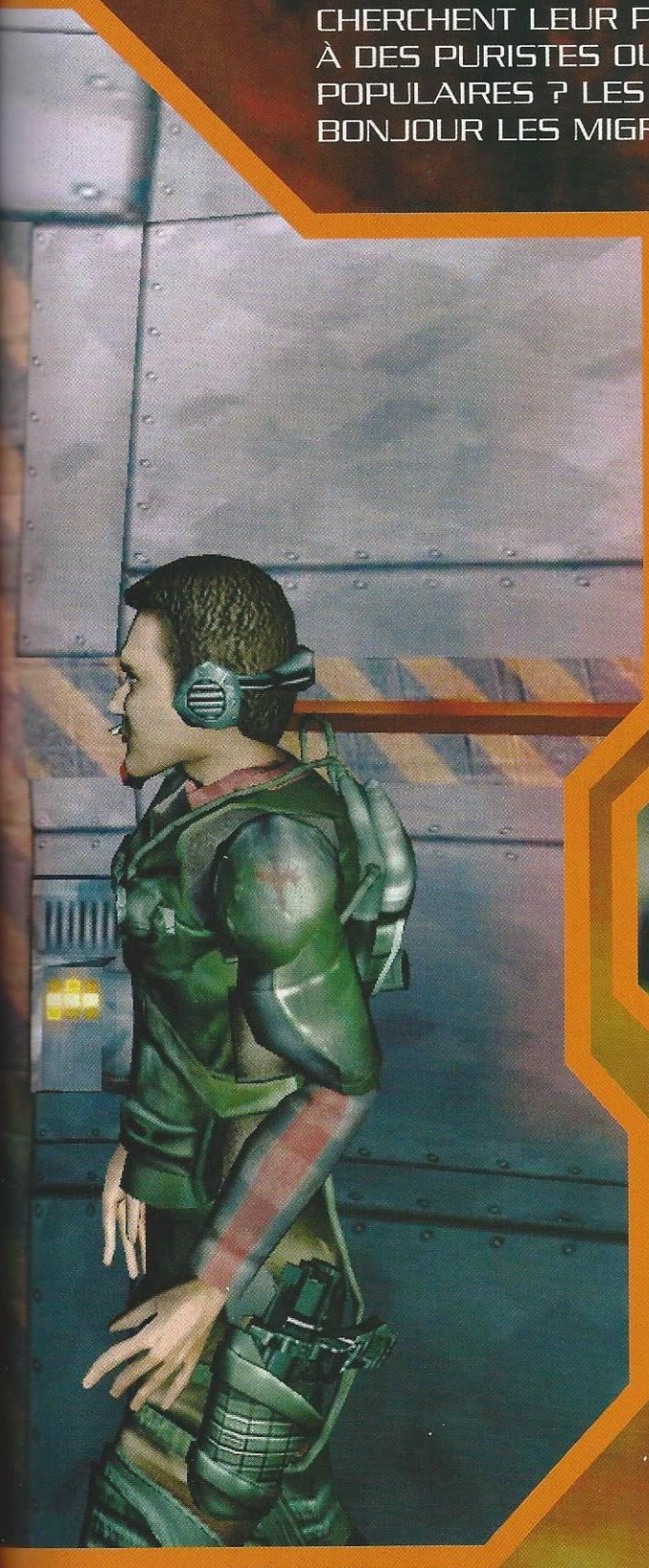
LE JEU

En quête d'identité et de menue monnaie, le héros d'X² découvrira un univers étudié et des mécanismes de jeu d'une rare complexité.



Elitiste

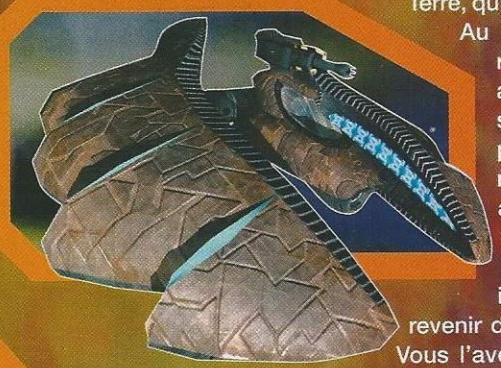
LES SIMULATIONS SPATIALES ORIENTÉES GESTION CHERCHENT LEUR PUBLIC. FAUT-IL LES RÉSERVER À DES PURISTES OU ALLER DÉNICHER LES MASSES POPULAIRES ? LES DÉVELOPPEURS D'X² ONT CHOISI. BONJOUR LES MIGRAINES !



C'est dans une prison que démarre notre aventure. Le héros se voit libéré par le directeur lui-même. Nous sommes bien loin de la série Oz ou du pénitencier d'Alien 3. Ici, tout paraît aseptisé. Et puis, il faut bien l'admettre : un directeur relâchant un détenu de son propre chef, c'est plutôt rare. D'autant plus que ce fin gestionnaire le fait pour en tirer profit. Le héros, un peu surpris, se pose cependant des questions. Il met cette amnistie sur le compte de ses talents de pilote, ce qui, à défaut d'être légal, peut sembler crédible.

Les premières missions se suivent et se ressemblent, d'un calme à énerver Doc Gynéco. Transport de matériel ou de personnes, traversée de la galaxie dans un sens puis dans l'autre... Une bonne façon de prendre les choses en main sur... une petite dizaine d'heures ! Car rien n'est vraiment intuitif dans ce titre.

Très vite, le héros s'apercevra qu'il ne doit sa libération qu'à son père, une sorte de Crésus spatial ayant deux passions dans la vie : son fils, qu'il a cherché des années, et une petite planète, appelée Terre, qu'il cherche encore.



Au moment des retrouvailles, vous apprenez qu'il est sur la piste d'une porte galactique menant à ce foutu astéroïde, mais elle est cassée. **Tout le monde est inquiet :** il aurait dû revenir depuis longtemps. Vous l'avez compris : X² a pour objet une psychanalytique quête du père, pimentée de dogfights endiablés et de pas mal d'autres choses.

Au début de la partie, on change de vaisseaux très souvent. Force est de constater que chacun d'entre eux bénéficie de statistiques variées en fonction de leur utilité. De plus, on peut les "upgrader" de très nombreuses façons : plus d'armes, plus de boucliers, plus de place pour stocker des marchandises (donc plus de profit), des appareils permettant d'obtenir une vitesse accrue...

Des outils vous permettent d'améliorer également votre art du négoce. Par exemple, vous saurez très vite où acheter au meilleur prix et où se trouvent les Messier locaux, histoire d'engranger pas mal de crédits et d'améliorer encore votre équipement. Classique ! On peut jouer ainsi, mais les possibilités de X² sont beaucoup plus poussées. Par rapport à un Freelancer, par exemple.

ACTION

X2 : THE THREAT

Et à plusieurs

X² est exclusivement Solo. Ce n'est pas vraiment grave dans la mesure où certains aspects comme le commerce bénéficient de règles aussi complexes que celles d'un univers persistant. Le mode Multijoueurs s'appellera X Online, dont on ne sait rien pour le moment si ce n'est son nom. On vous en reparlera prochainement dans la rubrique Multi.

1

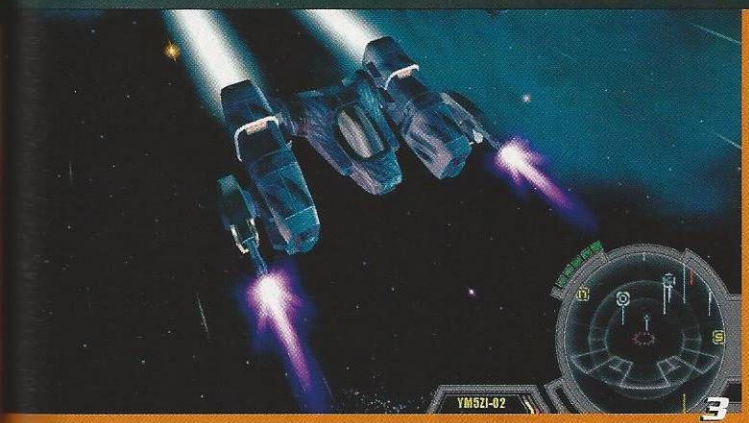
2

L'aspect commerce correspond aux attentes les plus folles des joueurs. Vous n'allez pas jouer les convoyeurs toute votre vie. Achetez donc des usines ! Produisez des matières premières, envoyez-les dans une autre usine, de produits finis celle fois, et vendez-les ! Cassez les prix pour briser la concurrence, détruisez les usines rivales pour provoquer le besoin et faire monter les prix en flèche ! Organisez-vous un réseau de transport et faites rentrer la monnaie !

Prenez garde aux pirates, véritables grains de sable dans une mécanique parfaitement huilée ! Dans X², il y a un véritable système économique. En fait, la philosophie de ce titre est diamétralement opposée à celle de Freelancer, où les prix étaient fixes. Dans ce dernier, la découverte de l'histoire vous faisait évoluer, vous permettait d'accumuler plus de crédits. X², lui, vous encourage à sortir de la linéarité de l'histoire à créant votre propre empire. Tout est si bien pensé que l'on se demande bien à quoi servira X Online quand il sortira !

Mais tout ne fonctionne pas pour le mieux dans cet univers. Passons sur le fait que le jeu est sorti trop tôt aux Etats-Unis et qu'il a bénéficié de nombreux patches. Heureusement, c'est avec une version totalement achevée que s'amuseront les Français. Disons que l'accouchement du premier jumeau s'est fait dans la douleur. Ensuite, on nous annonce, sans doute pour caresser le grand public dans le sens du poil, que le jeu est praticable à la souris. Enfin, Freelancer l'était déjà, ce qui lui donnait plus un air de shoot que de simulation spatiale.

Techniquement, X² peut éventuellement se pratiquer à la souris. Mais elle est inversée. En fouillant dans tous les menus, impossible de trouver un juste retour des choses. Et puis, d'une manière générale, on ne sent pas bien le jeu avec la souris. Donc, un joystick s'impose, même si dans la version que nous avons eue, il est impossible de le calibrer (un des patches ajoute cette fonction).



3

Procédures

Le simple fait d'entrer dans une base devient un chemin de croix. Il faut sélectionner la station (parfois parmi des dizaines d'autres) et communiquer avec elle, en passant par des menus pas vraiment sexy. La phase suivante, ouf, permet d'utiliser le pilotage automatique. Une fois dans la place, vous devez trouver une place libre pour garer votre vaisseau ! Pas de pilote automatique possible ! Les stations sont parfois grandes et la vitesse limitée. Se cogner dans un mur est parfois considéré comme une attaque ! Une fois le vaisseau placé au bon endroit, vous pouvez enfin commercer avec la base ou parler à un de ses occupants. Bref, une multitude d'actions se résumant à un raccourci clavier dans des jeux concurrents. Mais une fois de plus, c'est immersif.

4

1 Course-poursuite.
Vous devez poursuivre un collègue à travers plusieurs secteurs.

2 Dockage.
Visez bien ou les alliés interpréteront votre maladresse comme une agression.

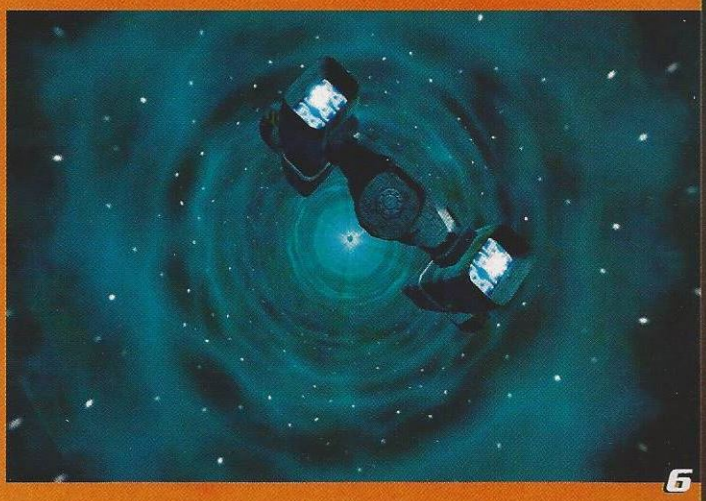
3 Détails.
Les graphismes des vaisseaux hissent X² au niveau de Freelancer.

4 Plein d'objets.
Chaque secteur contient des stations spatiales par dizaines et une planète pour enrichir les décors.

5 Joystick obligatoire.
Pour bien sentir l'appareil, un pov' joystick vaut mieux que n'importe quelle souris.

6 Tunnel galactique.
Pour passer d'un secteur à l'autre.

5


6

Oui, donc, ces menus puent un peu. L'ergonomie semble être une notion abstraite pour les développeurs d'Egosoft. Certes, on peut faire plein de choses sur X² : vivre une belle aventure à la narration intéressante, développer un empire comme dans les jeux de gestion les plus poussés, engager des combats trépidants, dignes des meilleurs X-Wing. Mais quelle complexité pour effectuer la moindre action ! Rarement jeu aura été aussi procédurier… Regardez l'encadré à ce sujet. Aucun raccourci n'est intuitif.

Pour pénétrer dans une station spatiale, le raccourci n'est pas D, mais Shift + D. Impossible de cibler une station spatiale se situant juste devant le nez du vaisseau. Il faut soit faire défiler les objets à proximité, soit passer par les menus. Parfois, plusieurs centaines d'objets peuplent une zone. La frontière entre haut niveau de réalisme et manque d'ergonomie est ici bien mince. Le seul avantage que l'on peut trouver à ce gigantesque foutoir est une immersion totale dans cet univers.

Léo de Urlevan

X² : THE THREAT

±50€

DÉVELOPPEUR :	Egosoft
ÉDITEUR :	SG Diffusion
LANGUE :	Français
DISPONIBILITÉ :	fin février
SITE INTERNET :	www.egosoft.com/x/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 800 Mhz ; 128 Mo de RAM

CLASSEMENT

GRAPHISME	94
SON	95
PRISE EN MAIN	40
AMBIANCE	85
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	–

☺
- Univers énorme
- Graphismes exceptionnels
- Aspect commercial irréprochable

☹
- Explosions assez vilaines
- Prise en main laborieuse
- Pas vraiment intuitif

85

LE JEU

Dans un monde medieval-fantastic, vous combattez une horde d'ennemis à coups de cartes magiques. Choisissez-les bien, soignez la tactique, combinez, inventez, coinchez !

Etherlords The Gathering

LOIN DES JEUX DE STRATÉGIE À BASE DE TANKS, NIVAL INTERACTIVE SORT LA CARTE DE L'ORIGINALITÉ AVEC UN JEU DE... CARTES !

Désolé, mais il faut l'avouer : Etherlords premier du nom, connais pas ! Rien. C'est donc d'un œil neuf qu'Etherlords a été scruté de fond en comble. Avec une vieille réminiscence d'un paquet de thunes lâché dans Magic dans un moment d'inadvertance adolescent.

Etherlords 2 est un jeu de stratégie tour par tour à la croisée de Magic donc (ou d'un autre jeu de cartes à la Pokémon) et d'un truc plus classique comme Heroes Of Might and Magic. Visuellement, c'est très propre : de la 3D bien modélisée avec des effets de particules sympathiques. Aussi agréables que la musique, aérienne... Très vite, on est à l'aise dans cet univers d'heroïc-fantasy.

Le scénario n'est pas folichon. Quatre Lords règnent en maîtres absolus à chaque coin de la contrée, chacun tirant son pouvoir d'un éther, élément de base. Quatre boss, quatre forces, et donc... quatre missions ! Eh ben non : cinq ! La cinquième se débloquant à la fin des quatre premières... Voyons de quoi il en retourne !

Vous vous baladez sur la carte et rencontrez des gens qui ont le bon goût de vous adresser la parole pour ensuite vous abattre. Des ennemis ! Mon Dieu ! Heureusement pour vous, vous êtes un fan de belote et disposez d'un joli recueil de 16 cartes. Comme X-Or qui reçoit son scaphandre de combat par champ magnétique, vous recevez des points de mana via des canaux d'éthers.

1

2

3

1 Repompe.
Si vous êtes un habitué des cartes Magic, vous reconnaîtrez facilement les Gobelins.

2 Particules.
Chaque sort, même le plus insignifiant, a des airs de 14 juillet.

3 Deck.
Vos cartes retournent dans votre cimetière après le combat.

4 Musclor.
Pas mal de cartes permettent de booster de façon invraisemblable vos rejetons.

Au premier tour, vous n'en avez qu'un, mais d'autres viendront s'y adjoindre tout au long du combat. Des artefacts permettent également de modifier cela pour commencer la bataille en en mettant plein la vue à l'adversaire. Tout est une question de deck.

Sur les 16 cartes, six vous sont attribuées au pif au début du combat et une arrive à la fin de chaque tour. Avec vos points de mana, vous invoquez des créatures. Ce sont elles qui vont se battre, pas vous ! Vous pouvez leur donner des ordres, comme se défendre ou attaquer.

Tous les protagonistes ont leurs statistiques d'attaque et de défense. La bataille se termine quand un des combattants n'a plus de point de vie. Voilà en gros l'essence du jeu. Magic, quoi ! Reste que l'intérêt est exactement le même : avoir un deck avec des cartes qui vont bien ensemble, si possible rares, peu coûteuses en mana et puissantes.

Peut-on vraiment tirer un jeu d'un concept aussi simple ? Là encore, la réponse vient du célèbre titre de Wizards of The Coast. Seul, on s'ennuie ferme, on contemple ses cartes, à plusieurs, on devient fou. Ici, c'est pareil : le Solo est linéaire à mourir et même malgré le bon comportement des ennemis, on se lasse.

Reste un éditeur pour les accros. En revanche, le mode Multijoueurs s'annonce plein de mordant. Des modes de jeu comme l'aveugle : on démarre avec un deck inconnu identique à ses adversaires par exemple. Bref, du tout bon !

Bien léché, Etherlords 2 est une réussite. L'histoire laisse à désirer, mais ce n'est pas grave dans la mesure où ce titre est conçu pour être joué à plusieurs. Nival suit de près la communauté en proposant de nombreux patches, et tout ce qu'il faut pour ravir les fans. Alors si le cœur vous en dit…

Jérôme

ETHERLORDS 2

±45€

DÉVELOPPEUR :	Nival interactive
ÉDITEUR :	Nobilis
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.etherlords2.com

CONFIGURATION MINIMUM :
PIII à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; GeForce 3 ou équivalent

CLASSEMENT

GRAPHISME	70
SON	71
PRISE EN MAIN	73
AMBIANCE	69
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	72

74

☺
- Graphismes et sons agréables
- L'esprit de Magic sur PC !

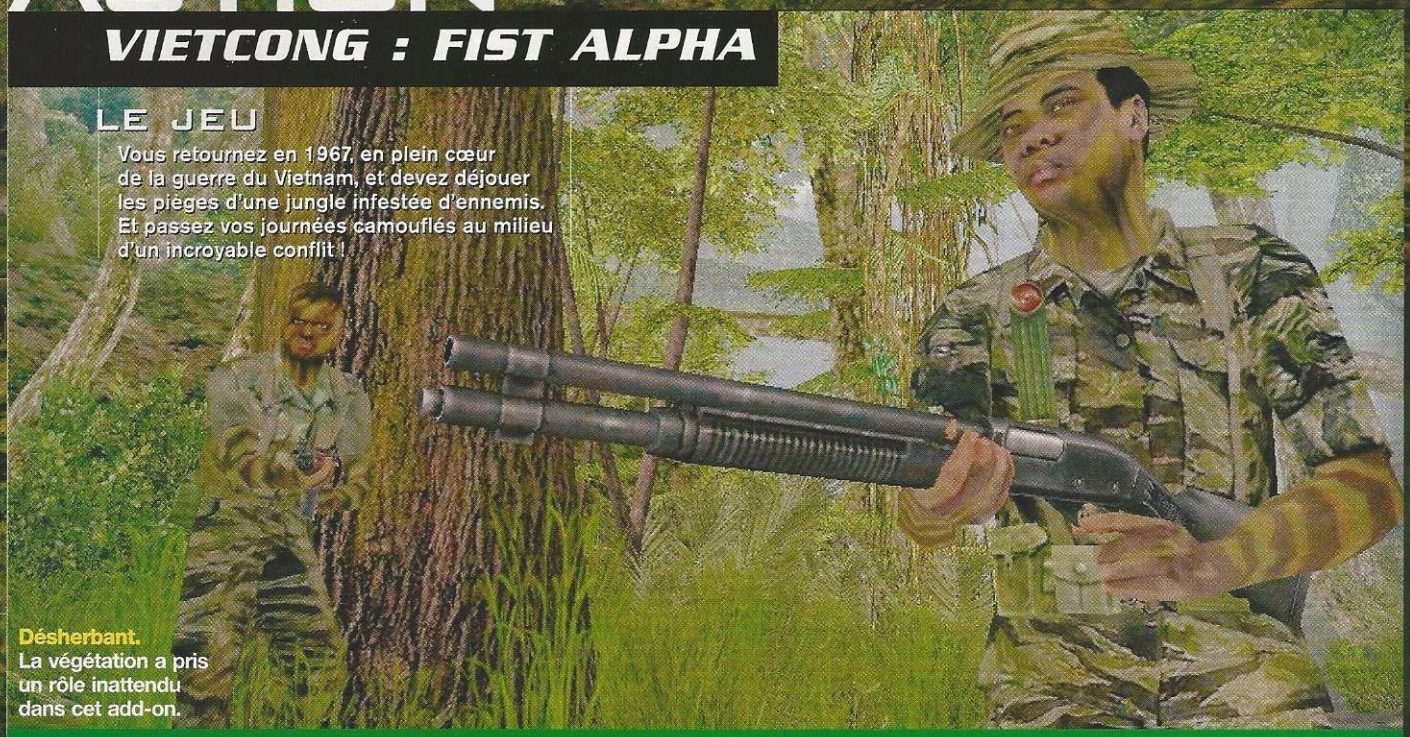
☹
- Le mode Solo est linéaire
- On ne monte pas plus haut que 1024x768 en définition !

ACTION

VIETCONG : FIST ALPHA

LE JEU

Vous retournez en 1967, en plein cœur de la guerre du Vietnam, et devez déjouer les pièges d'une jungle infestée d'ennemis. Et passez vos journées camouflés au milieu d'un incroyable conflit !



Désherbant. La végétation a pris un rôle inattendu dans cet add-on.

A poing nommé

QUE LES FANS DE VIETCONG OUVRENT L'ŒIL ! UN ADD-ON SORT, AVEC UN ÉDITEUR DE MAPS... ET POUR UN PRIX DÉRISOIRE !

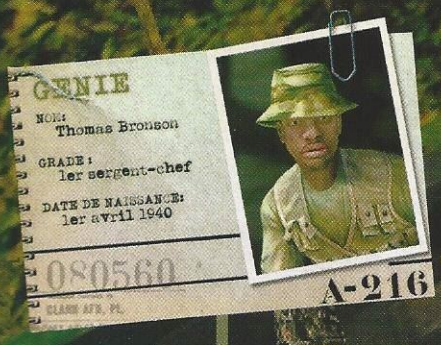
Voici un add-on pour Vietcong, le FPS de Pterodon qui sent le Napalm ! Baptisé Fist Alpha, il offrira aux possesseurs de la version de base quelques nouveautés intéressantes. Pour les solitaires, sept nouvelles missions où l'on découvre deux nouveaux personnages. Les fanatiques du ping auront quant à eux droit à huit maps permettant la coopération.

De bons gros B-52 ne manqueront pas de vous survoler, ainsi que des Phantom Fighters F4 et des Thunderchiefs F-105... Tous les gros trucs volants qu'on voit dans Apocalypse Now ! Six nouvelles armes ont été ajoutées, dont les baïonnettes et les machettes. Bref, on n'arrête pas le massacre (pourtant, c'est un jeu sur le Vietnam, pas le Rwanda...).

Ces deux engins de mort sont parfaits pour le corps à corps. C'est, au niveau du gameplay, la seule nouveauté. A peu de choses près... Pterodon a oublié en effet de passer la tondeuse depuis la sortie de Vietcong, et l'herbe a poussé. Une option "grass" permet d'avoir une végétation basse et touffue, idéale pour se planquer. L'ambiance s'alourdit encore. Mais graphiquement, c'est le seul détail majeur.

Le moteur est cependant toujours aussi impressionnant et, avec une bécane puissante, la jungle s'avère toujours aussi belle. Mais il est toujours aussi difficile de s'en sortir ! Les missions supplémentaires bénéficient du même soin que les originales, et il va falloir gérer vos hommes de main de maître une fois de plus. **On note tout de même que l'action est privilégiée,** directe (avec du fight en face à face) ou indirecte (avec des embuscades en veux-tu en voilà). Alors faut-il se procurer cet add-on ? En fait, oui et non. Oui, si vous avez Vietcong parce qu'à 15 euros environ, c'est donné ! Et non si vous n'avez pas Vietcong, puisqu'il n'est pas stand-alone.

Dans ce cas, il va falloir patienter un tout petit peu pour attendre le pack réunissant le jeu et son add-on, c'est-à-dire le bien nommé Vietcong Purple Haze. Jimmy, les B-52, l'herbe... On y est ! Jérôme



VIETCONG : FIST ALPHA — ±15€

DÉVELOPPEUR :	Pterodon
ÉDITEUR :	Take 2
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.vietcong.com

CONFIGURATION MINIMUM :
PIII 800 Mhz ; 256 Mo de RAM ; GeForce 3 ou équivalent

☺
- Le prix
- Les B52 et autres avions
- L'éditeur de maps Multi

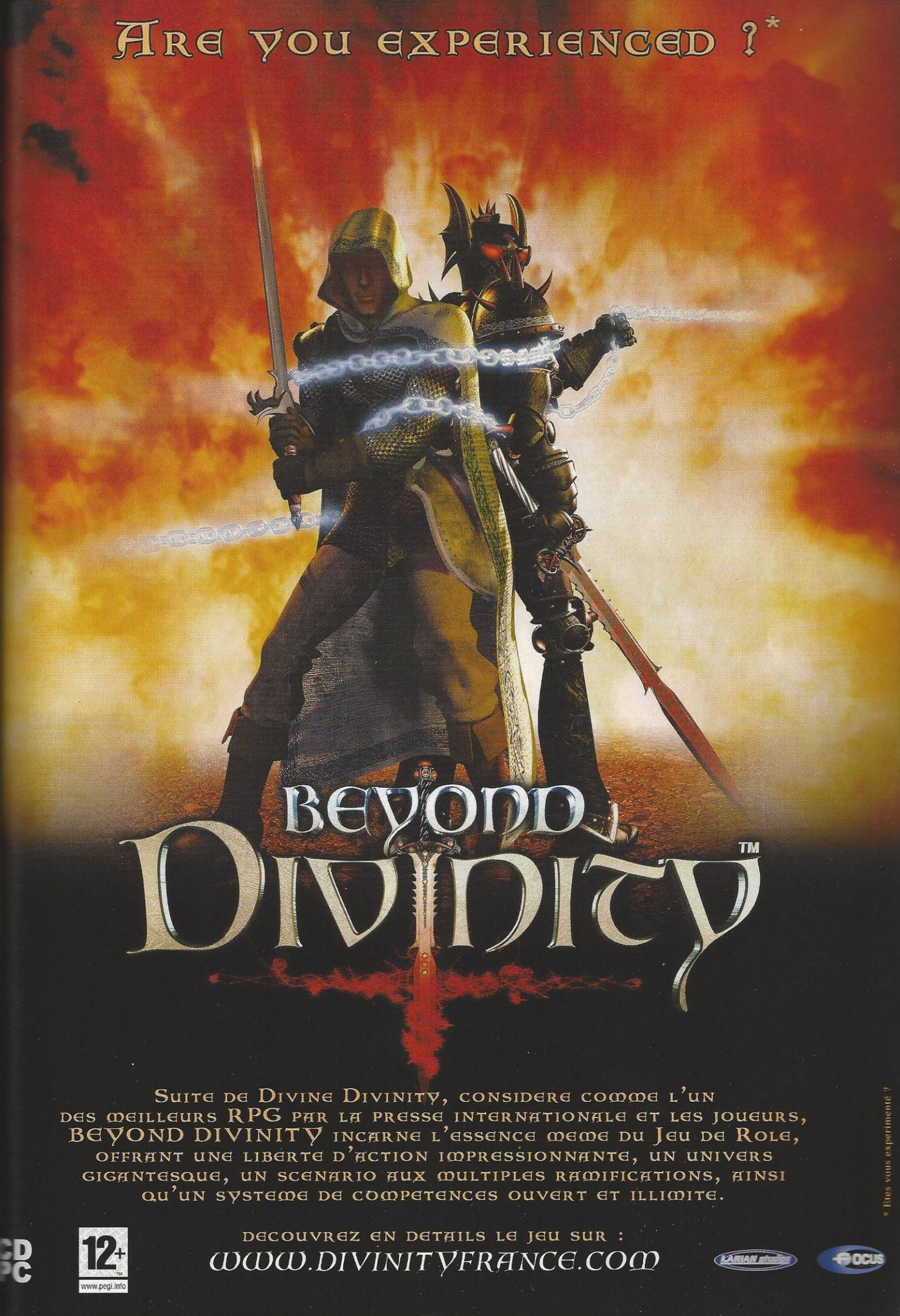
☹
- Pas de vraie mise à jour technique

CLASSEMENT

GRAPHISME	79
SON	72
PRISE EN MAIN	76
AMBIANCE	78
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	72

73

ARE YOU EXPERIENCED ?*



BEYOND DIVINITY™

SUITE DE DIVINE DIVINITY, CONSIDERE COMME L'UN DES MEILLEURS RPG PAR LA PRESSE INTERNATIONALE ET LES JOUEURS, BEYOND DIVINITY INCARNE L'ESSENCE MEME DU JEU DE ROLE, OFFRANT UNE LIBERTE D'ACTION IMPRESSIONNANTE, UN UNIVERS GIGANTESQUE, UN SCENARIO AUX MULTIPLES RAMIFICATIONS, AINSI QU'UN SYSTEME DE COMPETENCES OUVERT ET ILLIMITE.

DECOUVREZ EN DETAILS LE JEU SUR :

WWW.DIVINITYFRANCE.COM

CD PC

12+ www.pegi.info

LARIAN STUDIOS

OCUS

* Etes vous experimenté ?

STRATEGIE

AFRIKA KORPS VS DESERT RATS

LE JEU

Vous enchaînez 20 missions pour parcourir de façon romancée une épopée guerrière du XXe siècle.

1 Scénario. Le scénario des anciens amis désormais opposés est bien senti.

2 3D. Tout est zoomable et les textures se tiennent convenablement.

Blitzkrieg du désert

LA SECONDE GUERRE MONDIALE FAIT RAGE ENTRE LES BLINDÉS DE L'AXE ET CEUX DES ALLIÉS. TACTIQUE ET STRATÉGIE DE RIGUEUR !

Afrika Korps VS Desert Rats (qu'on appellera à partir de maintenant AK, pour simplifier et ne perdre trop de place inutilement) est un de ces jeux de stratégie en temps réel sur la guerre. Cette catégorie surchargée peut se scinder facilement en deux sous catégories : celles des grosses bouses immondes et chiantes, et celles des bons jeux. AK fait partie des bons jeux (ndlr : en lisant cette phrase, l'éditeur essuie une goutte de sueur qui perlait sur sa tempe). **Dès la vidéo d'intro, on sent que ça part bien :** il y a une histoire. Celle de deux amis, un Allemand et un Anglais, qui vont se retrouver… Mais face à face, dans deux camps opposés. L'Anglais, qui est aidé d'un Américain et d'un Français, essaie de s'échapper. Ils demandent de l'aide à l'Allemand dans cette "guerre sans haine". Cette formule mal placée, on la doit à Rommel.

AK, c'est bien sûr l'affrontement entre Rommel et Montgomery, pour la suprématie en Afrique du Nord. Cette grande bataille est ici magnifiquement rendue. On compte 19 missions en tout, réparties fort logiquement en deux campagnes, plus une se trouvant en fin du tutorial. Seul ou à quatre, on rentre très vite dedans.

De la simple reconnaissance en plein désert à l'entrée en force dans les cités en passant par les forteresses de sable, le dépaysement est assuré. Le cadre du jeu est excellent et on le retrouve bientôt comme add-on pour Combat Mission d'ailleurs ! Le jeu peut se mettre en pause, pour vous laisser le temps de réfléchir à vos tactiques, et une fois lancées, vos troupes ne s'arrêtent plus : ça pète de partout ! Tout est destructible, de l'arbre à la bâtisse… **Graphiquement, le jeu est bien léché.** Le problème du désert, c'est qu'on en a vite fait le tour graphiquement, mais les mecs de Digital Reality ont agrémenté l'ensemble de petits détails et de belles textures. Tout est en 3D et une mention spéciale revient aux particules qui permettent d'avoir des fumées et des explosions réalistes. Pour rester dans la technique, la musique a été interprétée par l'Orchestre Symphonique de Vienne. Rien que ça !

L'Intelligence Artificielle, quant à elle, vous envoie des leurres, de fausses attaques : que du bon ! Au final, bien que classique, AK bénéficie d'une jolie réalisation et d'un cadre historique méconnu. Ce qui apporte une bonne bouffée d'air frais dans un créneau à bout de souffle. Avis à tous les fans de RTS !.

Jérôme

AFRIKA KORPS VS DESERT RATS ±45€

DÉVELOPPEUR :	Digital Reality
ÉDITEUR :	Nobilis
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.montecristogames.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 4 à 1,2 GHz ; 256 Mo de RAM ; GeForce 3 ou équivalent

☺
- Le management en début de mission
- Le thème

☹
- Seulement 4 maps Multi

CLASSEMENT

GRAPHISME	74
SON	74
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	73
DURÉE DE VIE	71
MULTIJOUEURS	66

76

Vous savourerez la Paix des Braves...
Vos ennemis connaîtront le goût du sang et des larmes.

www.hidden-and-dangerous.com

SERVEURS DE JEUX OFFICIELS

DISPONIBLES SUR ServeursDeJeux.com

© 2003 Illusion Softworks. Illusion Softworks, les logos Illusion Softworks et Hidden and Dangerous sont des marques commerciales de Illusion Softworks. Gathering, le logo Gathering, Take Two Interactive Software et le logo Take Two sont des marques commerciales de Take Two Interactive Software. Toutes les autres marques et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Développé par Illusion Softworks. Edité par Gathering. Utilise la technologie Bink Vidéo.

A TAKE-TWO COMPANY

THERING

16+

PC CD

illusion softworks

Art de vivre

TRICHER, QUE C'EST VILAIN ! MAIS AU MOINS, ÇA PERMET DE TERMINER SES JEUX ET PARFOIS DE SAVOURER TOUS LES DÉLIRES DE L'ÉQUIPE, COMME CE MOIS-CI AVEC ARMED AND DANGEROUS. OU DE CONSTATER LES LIMITES DU PROGRAMME COMME AVEC L'ASTUCE SUR X². BON, C'EST UN PEU EXAGÉRÉ, CE N'EST PEUT-ÊTRE PAS UN ART DE VIVRE, MAIS C'EST AU MOINS L'ART DE NE PAS MOURIR.

LÉO

SpellForce

Testé sur la bêta

Appuyez simultanément sur la touche **CTRL** et la touche + pour faire apparaître la console, et saisissez les **codes** suivants :

Application:SetGodMode(1)	Invincibilité
Application:SetNoManaUsage(1)	Mana infinite
Application:FastHeroCast(1)	Création de héros rapide
Application:SetBuildingFastBuildMode(1)	Construction rapide
Application:SetFigureTechTreeMode(1)	Toutes les unités disponibles
Application:SetBuildingTechTreeMode(1)	Tous les bâtiments disponibles
Application:GiveMeGoods(99999)	Des ressources, plein

Petit bémol, cependant. Ces codes fonctionnent avec **la version 1.02**. Il vous faudra peut-être patcher votre version. De plus, l'apparition de la console est parfois hasardeuse. Essayez CTRL et les caractères non lettrés si elle n'apparaît pas.

Armed and Dangerous

Allez dans le menu **Cheats** et saisissez les **codes** suivants :

Testé sur la finale américaine

AMATINEE	Toutes les videos disponibles
MISSIONS	Toutes les missions disponibles
PRAYTOME	Invincibilité
SHIELDME	Invincibilité
NDMRBLTS	Munitions infinies
SHOESIZE	Grosses bottes
EATGRENZ	Grosses mains
VERYHIIQ	Grosses têtes
AMBULNCE	Soins
SHOOTMOR	Munitions

X² : The Threat

Testé sur la version 1.0 américaine

Voici une astuce qui vous permettra d'obtenir **pas mal d'argent**. Tout se déroule à la mission où vous devez ramener les scientifiques, après la livraison des composants informatiques. En entrant dans la base, avant de contacter Elena Kho, **vendez les armes** et les boucliers du vaisseau **que l'on vous a prêté !** Cela vous rapportera la coquette somme de **400 000 crédits**.

Stopclop

Fumer peut diminuer l'afflux sanguin et provoque l'impuissance

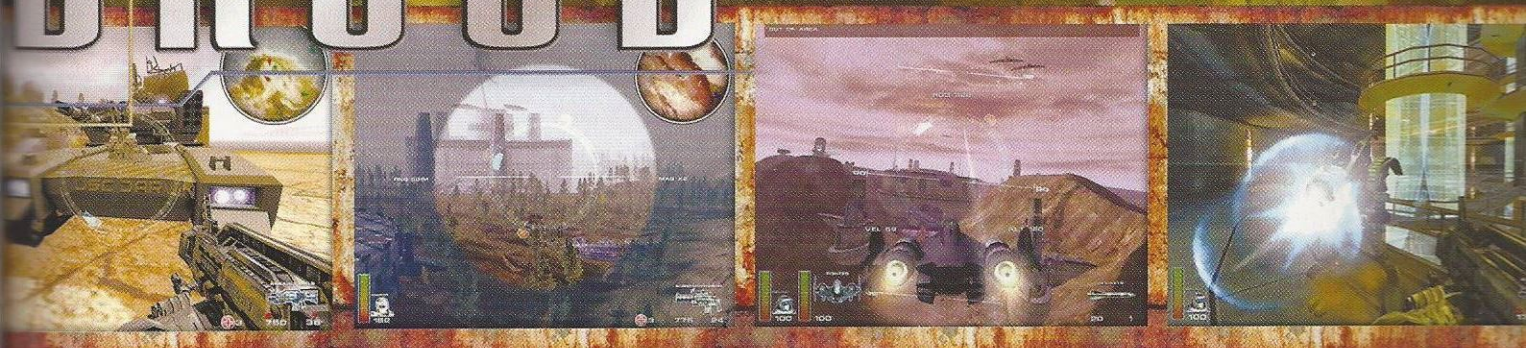
Attention, nous avons essayé ce jeu sur une version **non patchée**, à la rude. N'oubliez pas que le plus dur, c'est de commencer. Ensuite, le stress monte, puis retombe, mais il est bien moins important qu'avant de commencer. Pour y pallier, saisissez les codes suivants :

Bonbongato	Mode gros ventre
Rameur	Mode tablette de chocolat
San Pelegrino	Mode Samaidatnir
Chester	N'y pense même pas
Allo	Mode surtoupatéléfonéàlabeldeuch
1 semaine	Mode cdéjassa
1 mois	Mode ontienlbonbou

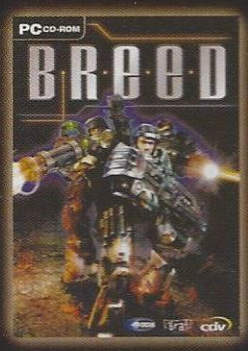
Testé dès que j'ai fini de boucler

APRES DE LONGUES ANNEES DE GUERRE
AU FIN FOND DE LA GALAXIE,
ILS SONT DE RETOUR SUR TERRE.
L'ENNEMI QU'ILS PENSAIENT AVOIR VAINCU
EST LA POUR LES ACCUEILLIR...

B.R.e.e.D



FPS futuriste, Breed offre une qualité graphique exceptionnelle alliée à une jouabilité prenante et intuitive, le tout servi admirablement par une technologie de pointe et un scénario passionnant. Tout cela dans un seul but, celui d'offrir une immersion totale et des sensations de libertés inédites.
Une notion de liberté qui prend toute son ampleur en multijoueur. De 24 à 32 joueurs devront évoluer ensemble ou face à face pour une expérience de jeu encore plus intense. Chacun possédera ses propres aptitudes (pilote, sniper, heavy gunner...) et la cohésion sera indispensable pour remporter la victoire.



Toutes les infos, démo, trailers, communauté et forums sur :
WWW.BREEDFRANCE.COM

ACTUS

SUR LE NET

Et si le grand public s'y mettait...

Guild Wars prend le contre-pied de tous les MMORPG actuels. Tout d'abord, les auteurs ne sont pas vraiment sûrs de faire payer un abonnement mensuel. Ça méritait d'être dit, non ? Mais bon, pour l'instant, il n'y a rien de sûr. Ensuite, la prise en main devrait être rapide, et les actions, simples à effectuer. La priorité sera accordée à l'action et au gameplay. Et pour séduire tout le monde, les graphismes sont plutôt alléchants, avec un effet de flou bien pensé. On se croirait presque dans des tableaux. Enfin, un peu vides pour le moment. Les développeurs nous promettent un MMORPG où il n'est pas obligatoire de combattre pendant des centaines d'heures pour évoluer. Dernière chose : il n'y a pas de patches. Le monde évolue en temps réel. On est donc curieux de voir ce que cela va donner.

HTTP://www.guildwars.com

Quand est-ce qu'on joue ?

Eh ben, maintenant ! Il suffit de vous rendre à l'adresse ci-dessous et de passer le curseur de la souris sur le très attrayant bouton Download. Vous téléchargerez ainsi le client (102 Mo). Après l'installation, créez un compte et entrez vos informations. Remplissez toutes les cases pour que le bouton Continue apparaisse. La résolution est un peu petite, il est préférable de baisser la résolution du moniteur. Mais tous les ingrédients d'un MMORPG sont dans Ashen Empires.

HTTP://www.ashenempires.com/

Et de sept !

Je ne sais plus qui a la palme. Les Sims ou Everquest ? Au niveau du nombre de disques additionnels. Si ma vieille mémoire est encore bonne, avec Everquest : Gates of Discord, le match devrait être nul. Au menu : 10 nouvelles zones, une centaine de compétences nouvelles, des dizaines de quêtes, de nouvelles armes... Bref, le topo habituel. Bon Dieu, que ces images paraissent fades à côté de celles d'Everquest II !

HTTP://www.everquest.com

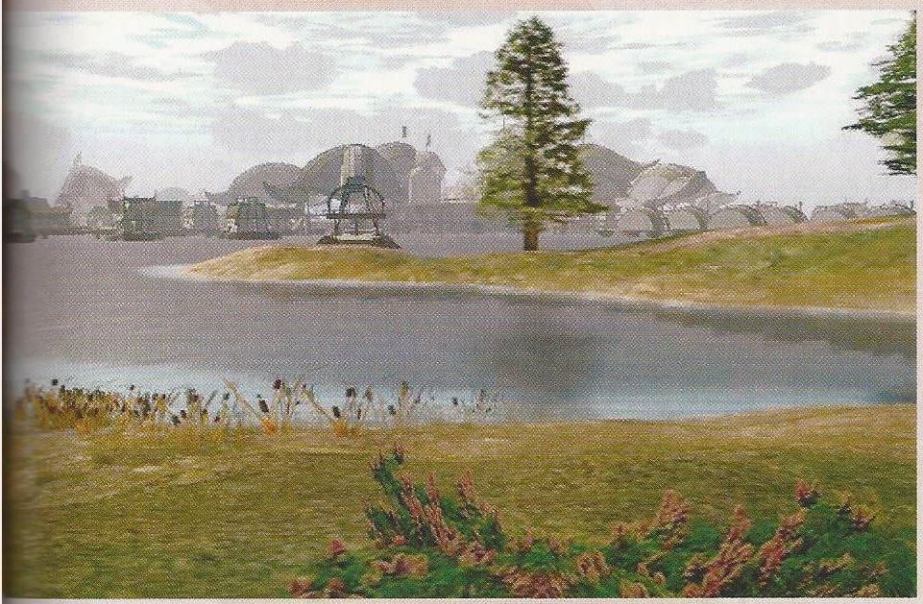
LE MILLION, LE MILLION

Franc succès pour Final Fantasy XI, disponible au Japon et aux USA. On compte désormais un million d'avatars. 500 000 abonnements quand même. Il n'y a plus qu'à attendre l'arrivée du jeu en Europe, et on pourra peut-être concurrencer le moins populaire des jeux coréens.

Si bucolique...

Cette image provient des deux derniers royaumes de Dragon Empires. Comme tout semble calme ! N'oubliez pas que ces villes sont gardées par des dragons et que la prise des cités (dix par royaume) est un des grands axes du jeu ! Dans quelques mois, ne vous étonnez pas si au premier plan de ces images, des dizaines de joueurs s'étripent, des dragons massacrent des pauvres avatars... Mais dans quelques mois, seulement. Ben oui, Codemasters a bien fait les choses. Le jeu devrait être dispo le jour de l'ouverture de la chasse aux dragons.

HTTP://www.dragonempires.com



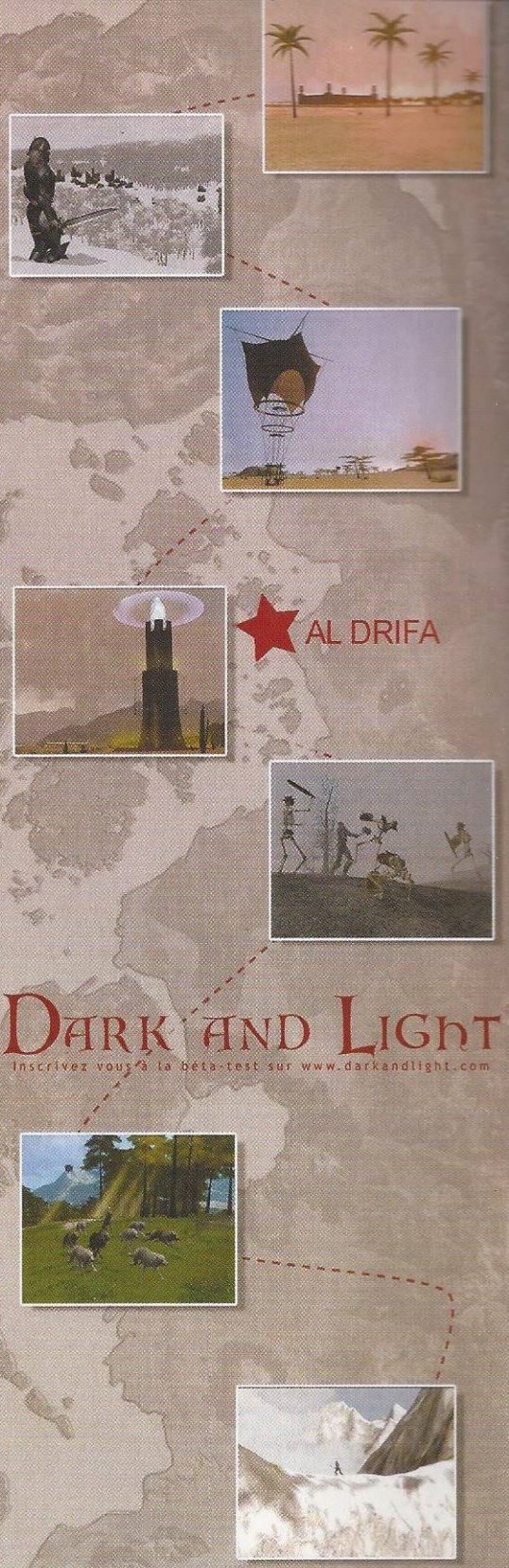
J'aime l'odeur de l'Orc brûlé, au petit matin

Ça bouge chez Blizzard. Un petit groupe de privilégiés externe à Blizzard a pu tester une alpha de World of Warcraft. Un ange passe, et une partie des fichiers est partie dans les méandres d'Internet. Blizzard nous explique que ce n'est même pas jouable, et même tout pourri... Honnêtement, y'a de quoi s'inquiéter ! A la place de Vivendi, je mettrais directement mes jeux "libres de droit", ça ferait moins tâche. Bon, c'était juste une anecdote, pour vous dire que la bêta devrait bientôt montrer le bout de son nez, à la fin du mois plus précisément. Donc, dès que vous tiendrez le journal entre vos mains, foncez vous inscrire !

HTTP://www.battle.net/forums/wow/thread.aspx?FN=wow-general&T=937119#Post937119

Tirez la langue, et dites A !

Mark Jacobs, boss de Mythic Entertainment, vient de remporter le titre du "Bozo d'or" du mois. Il a en effet menacé Microsoft de poursuites s'il ne changeait pas le nom de son prochain MMORPG, Mythica. L'argument suprême du bonhomme : *"Et si un éditeur sortait un jeu s'appelant Microsofta. Tu l'aurais mauvaise, hein ?"*. Allez Bill, rachète Mythic, qu'il arrête de brasser du vent ! Sinon, il va s'en prendre à **http://www.visabella.com/** (elle vend des Mythic Clothing), **http://www.mythic-fire.com/** (un site sur les pompiers) ou carrément **http://www.mythic.com/** (un type qui fait un add-on pour Macromedia Cold Fusion), et les 665 000 autres sites répertoriés par Google.



Nos bétatesteurs sont discrets, ... pas leurs commentaires.

"...le moteur le plus fabuleux jamais vu, dans les paysages les plus immenses, fonctionne à la perfection..."
T. (France)

"On est impressionné par la taille puis par le niveau de détail du terrain."
W. (Canada)

"On a un champ de vision absolument gigantesque, un paysage photo-réaliste et de sublimes batiments. Je suis pas déçu d'être testeur"
B. (France)

npcube

farlan

Développé par NPCube. Tous droits réservés.
Dark and Light (tm) est une marque déposée de Farlan Entertainment

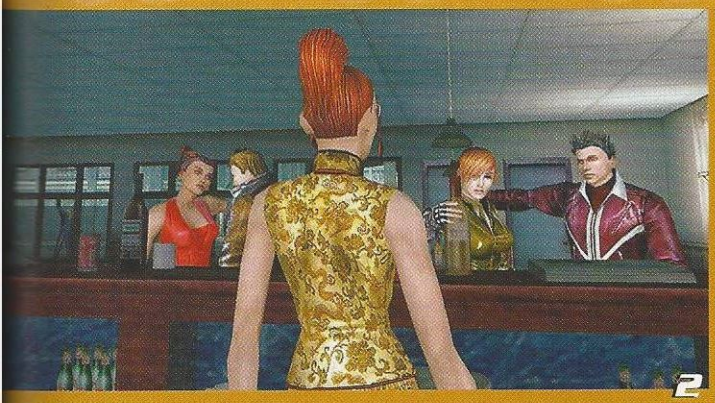
BETA

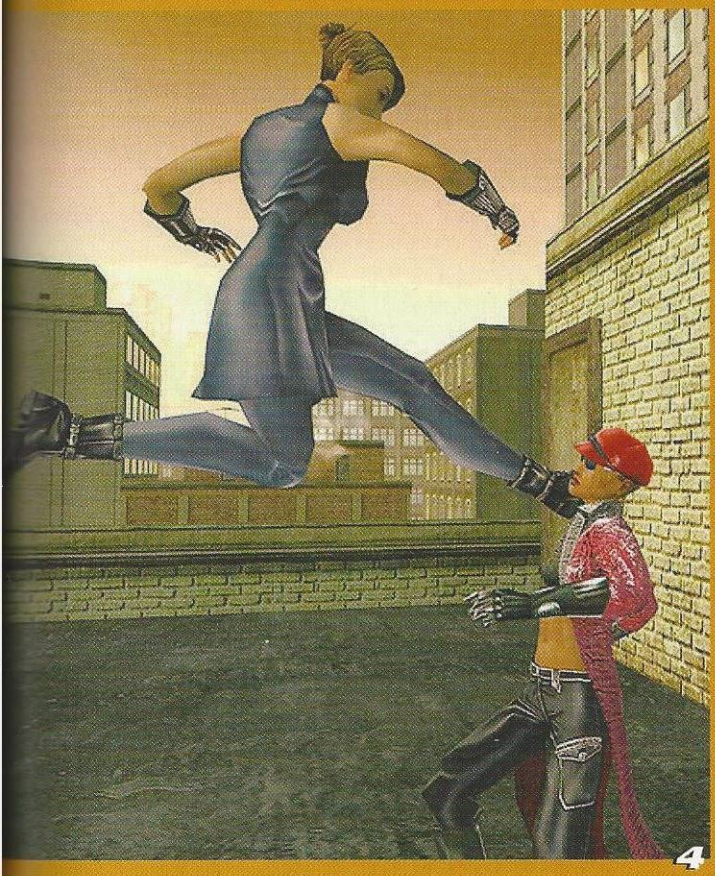
MATRIX ONLINE

Serez-vous l'Elu ?

1

MAINTENANT QUE TOUT LE MONDE A VU LA TRILOGIE (SAUF MOI, QUI ÉTAIS DÉGOÛTÉ PAR RELOADED), IL EST TEMPS DE PROLONGER L'HISTOIRE EN LA VIVANT DE L'INTÉRIEUR...





1 Charte graphique.
Elle reprend évidemment celle du film.

2 Une ville en ébullition.
Les bars seront les lieux de rencontre par excellence.

3 Coupe-vent célèbre.
Habillé comme cela, il est clair que vous n'êtes pas un agent Smith.

4 300.
C'est le nombre de coups spéciaux par compétence.

<Début de transmission>
01101110100101011011110011110101110000011O
<Fin de transmission. Codage terminé>

Désolé de vous imposer du binaire, mais on ne peut pas dire ce que l'on veut sur Matrix. Le projet est encore top secret... Mais au péril de notre double virtuel, nous nous permettons tout de même d'écrire ces quelques lignes sur la Matrice. Laissez-moi juste le temps de me replugger pour y retourner afin de vous en dire un peu plus et de vous décrire ce monde aux rouages complexes.

Ce n'est pas une partie de plaisir, mais il faudra que j'y retourne, mois après mois, afin de vous révéler des informations à ne pas mettre entre toutes les mains. L'information, le mot est lâchée. Telle est la clé. D'où je viens, les dollars et les crédits n'ont pas lieu d'être. La monnaie d'échange reste l'information. Elle permet d'acquérir des compétences. Tiens, là, je viens d'apprendre le coup de pied dans les...

<Communication avec le journaliste perdue>
##Lâchez votre magasine subversif##
##Ici l'agent Smith. Votez Sark***##
<Reprise en main du texte>

Ouf, on a eu chaud ! C'est super dangereux, là-bas. J'ai choisi la carrière de soldat, et ce n'est vraiment pas simple. Mon pote Kevin hacke à tout va et me permet de me perfectionner dans les combats en me fournissant de nouveaux logiciels. Je ne sais pas encore quelle est ma destinée. J'aime bien les armes à feu, mais le combat à main nu met parfaitement en valeur ce que l'on appelle communément le "Bullet Time".

Dans la Matrice, ce système est juste une autre façon de se mouvoir, comme le simple fait de courir dans le monde réel. Mais je vous parlerais de tout ceci dans les mois à venir. Je ne maîtrise pas encore tout à fait ma condition logicielle. Pour le moment, ma priorité est avant tout de me spécialiser. Alors, et les armes à feu ? Plutôt séduisant.

BETA

MATRIX ONLINE

1

2

On tire à distance, bien entendu. Trois possibilités : armes de poing, mitraillettes, fusil. Efficace, mais si simple et surtout bien moins spectaculaire que les arts martiaux.

En ce moment, j'ai le choix entre aïkido (bon système de défense, nombreuses prises et projections), kung-fu (mouvements circulaires, rapides et gracieux) ou le karaté (de la puissance à l'état brut). Je ne sais pas trop sur quel pied danser. Bon, de toute façon, si je fais un mauvais choix, je peux désinstaller le logiciel et le remplacer par un autre. Je peux même intégrer un logiciel dans mes vêtements pour me protéger.

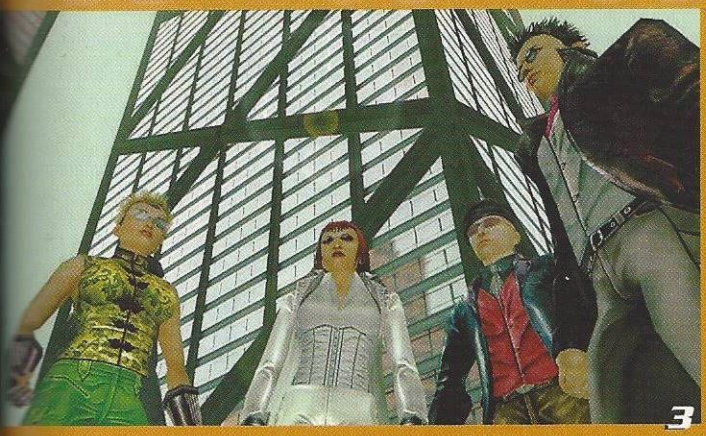
L'interface est encore plutôt floue, on espère que la prise en main sera assez simple pour le grand public et qu'elle ne cassera pas trop les…

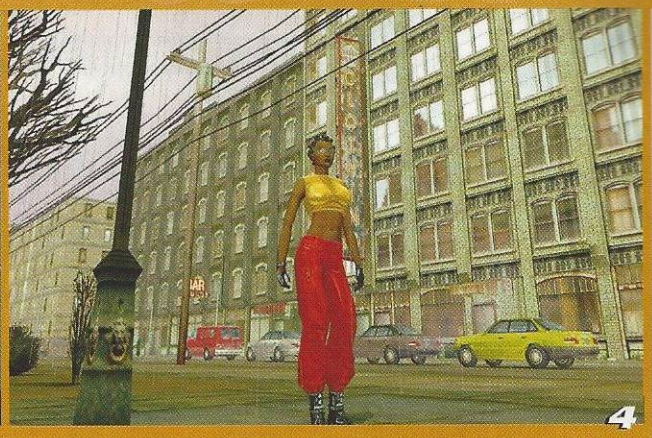
##Communication avec le journaliste perdue##
##Veuillez aller au travail et regarder la Star Ac##
##N'oubliez pas de voter Sark***##
<Reprise en main du texte. Enfin, on va essayer…>

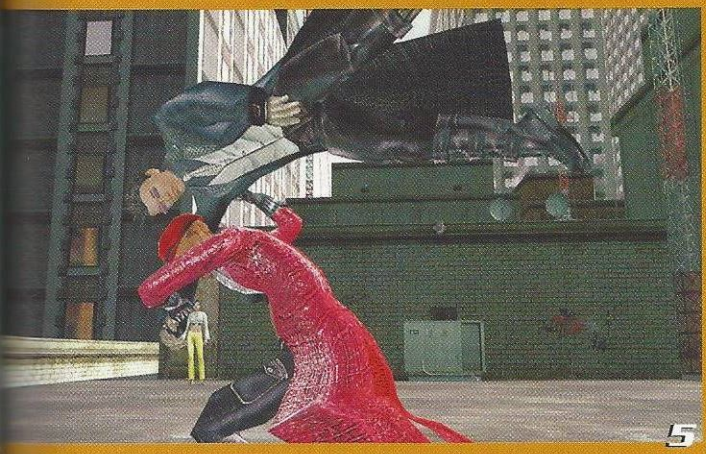
Bon, où en étions-nous exactement ? Ah, oui…

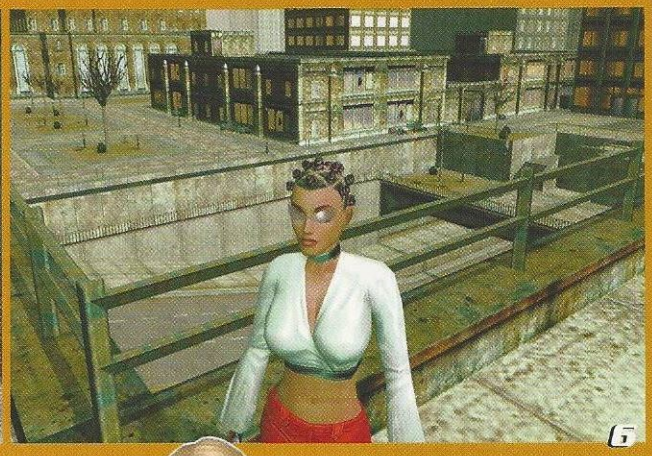
- Eh Kevin, t'as pas le code de compétence "efficace en bouclage" ? Ça me dépannerait…
- Ok, ça te fera 14 informations.
- 14, t'abuses ! Bon, la première… Euh… Mon texte ne passera jamais, il va y avoir une place à prendre à Gen4 quand je le rendrai ! Tu la veux ?
- Oh oui !
- Bon, ben ça te coûtera 20 informations, alors file-moi aussi la compétence "rendu des textes à l'heure", qui en coûte 5 autres.
- Ok, t'es très fort. Je te greffe tout ça, et voici une information : "Je suis mauvais en affaire !"

Le modèle économique est bien rodé, même si cet exemple était quelque peu fantaisiste. Et le grand architecte Seb n'aura vu que coïncidence fortuite avec des événements ayant existé, existant ou qui existeront bien un jour.









1 Grande interrogation. Quelles seront les règles d'un combat en Bullet Time ? Mystère et Bull...et Time !

2 Arbre de compétence. Celui-ci concerne les armes à feu.

3 Qui ? Sera-t-il possible parmi ceux-là de voir un nouvel élu ?

4 Déplacements. Encore une équation à plusieurs inconnues : pourra-t-on voler des voitures ou piloter un hélicoptère comme Trinity ?

5 Impressionnant. Graphiquement, c'est déjà plus convaincant que le jeu de Shiny.

6 Mouton de Panurge. La même coiffure que Nyobe. Espérons que ce MMORPG fera l'impasse sur les professions genre coiffeur, tailleur ou chanteur !

##Reprise en main du texte !##

Mais, euh... Je l'avais bien en main mon texte. Faut quand même pas abuser !

##Reprise en main du texte...Et vite !##

Bon, les phases d'action maintenant. On nous promet déjà qu'il sera impossible d'atteindre le statut d'Elu. Enfin, ce n'est pas sûr, un flou artistique entoure cette question. On ne pourra pas non plus voler comme Neo. Par contre, le jeu du "saute immeubles" est tout à fait possible, pour peu que l'on possède le code de compétence adéquate.

Le "Bullet Time" servira grandement dans les phases de combat. Ralentir le temps, s'élever à quelques mètres du sol, puis balancer un coup de pied rotatif reste dans le domaine des priorités. Attention, votre adversaire peut faire de même, qu'il soit humain ou contrôlé par l'ordinateur.

Oui, un joueur peut se ranger du côté des robots. Les trahisons sont également envisageables. Cela s'annonce donc très bien, et on attend de nouvelles infos avec imp... Arrête Kevin ! Arrête, je parle aux lecteurs... Oh ! Bonjour agent Sm...

Neo de Urlevan

<End of transmission>

EDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Monolith
GENRE : NEORPG
SORTIE : La pilule rouge !
SITE INTERNET : www.matrixonline.com

Février, triste mois

PAS BEAUCOUP DE NOUVEAUTÉS, EN CE MOIS DE FÉVRIER. QU'À CELA NE TIENNE, NOUS AVONS FARFOUILLÉ AUX QUATRE COINS DU MONDE POUR VOUS RAMENER DE QUOI VOUS ÉQUIPER. ET FAIRE DES CADEAUX ! CAR EN FÉVRIER, IL Y A AUSSI LA SAINT VALENTIN. ET QUEL PLUS CADEAU À OFFRIR À VOTRE DULCINÉE QU'UNE NOUVELLE CARTE MÈRE OU UN VENTILATEUR SILENCIEUX POUR LUI PERMETTRE ENFIN DE DORMIR PENDANT QUE VOUS PASSER VOS NUITS SUR VOTRE CHER MMORPG. *GEN4* PENSE À VOTRE COUPLE. SUR CE, BON SHOPPING !

S3 GRAPHICS DELTACHROME

Un retour en grâce !

S3 GRAPHICS REVIENT APRÈS DES ANNÉES DANS L'OMBRE, ET UNE NOUVELLE SÉRIE DE PROCESSEURS APPARAÎT. POUR PAS CHER, EN PLUS !

Les plus vieux se souviennent sans doute de S3 Graphics et de ses cartes, comme la Trio par exemple. Voilà que la marque revient en ce début d'année, avec un nouveau processeur visuel, le DeltaChrome, qui assure avec le DirectX 9+. Pour pouvoir vous proposer une gamme intéressante, S3 s'est associée à Club-3D, un gros vendeur européen de cartes graphiques.

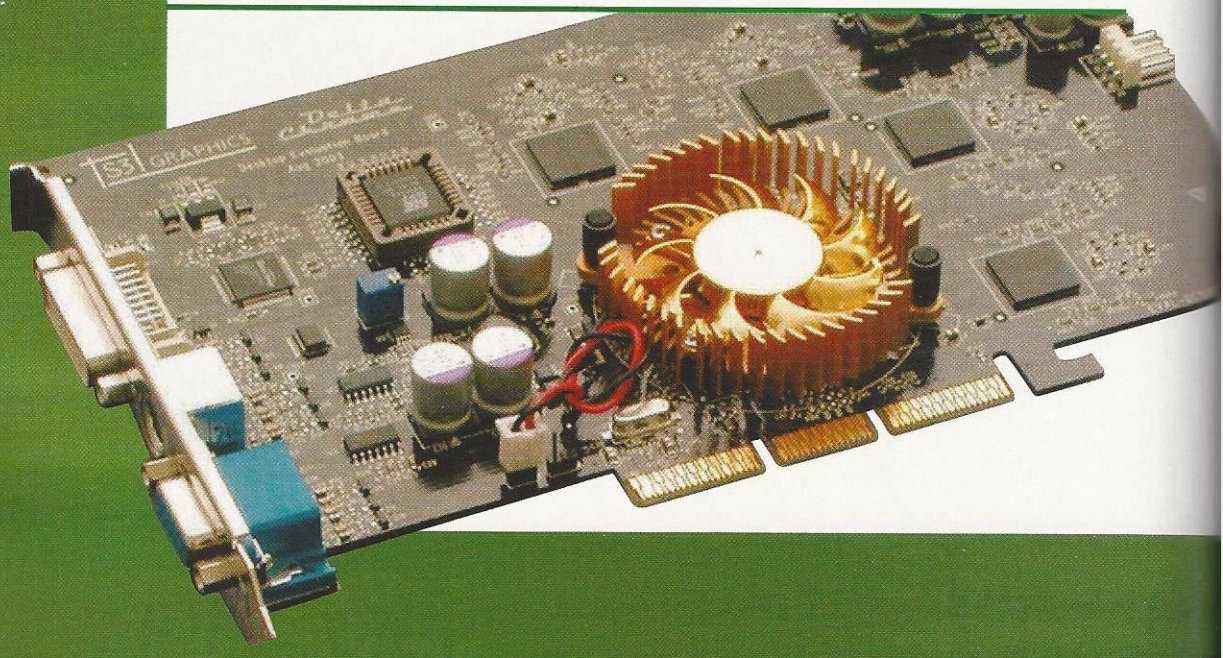
Six cartes apparaissent donc, couvant un large éventail de prix et de performances. De la plus petite à la plus grosse, on découvre : la DeltaChrome S4, la S4 Nitro, la S8, la S8 Nitro, la F1 et enfin la F1 Nitro. Le positionnement adopté est simple : il s'agit d'offrir au joueur la dernière technologie au moindre coût. De ce fait, ne comptez pas sur eux pour concurrencer une 9800 ou une 5950Ultra, mais pour pouvoir jouer aux jeux "DirectX 9" pour environ 150 euros !

Ce n'est pas pour autant que ces cartes feront pâles figures. Elles proposent d'ailleurs bon nombre de fonctionnalités, comme une optimisation du rendu graphique de Windows XP. Vous pouvez activer toutes les fioritures qu'il vous plaira sans vous soucier des ralentissements que cela pourrait engendrer. Autre point intéressant : le HDTV. Ce format méconnu est un standard qui ravit les fans de consoles américaines et japonaises, puisque la définition des télés de ce format est bien meilleure que le nôtre : 480p et 1080i. Enfin le Chromotion, une série d'effets qui ont d'ores et déjà été pris en charge par WinDVD qui s'en sert pour optimiser les lectures de vos films.

Pas mal d'atouts restent cachés dans la manche de S3, comme la faible consommation de ses cartes. Du coup, pas de ventilateurs, donc moins de bruit... et surtout un coût de fabrication moindre. Niveau démarcation vis-à-vis des concurrents, ce n'est pas tout, puisque S3 est un fervent partisan du PCI Express et compte bien exploiter ce format pour ses cartes ! Les benchmarks fournis par les constructeurs semblent bons, reste à les vérifier dès que les samples nous seront envoyés. D'ici là, nous vous tiendrons au courant, y compris sur la qualité des drivers.

Mine de rien, ça fait du bien de voir de "nouveaux" venus sur un secteur saturé, pour ne pas dire sclérosé, par deux acteurs "tout-puissant" qui semblent contrôler le marché. Bien sûr, ce n'est pas S3 Graphics qui va y changer quelque chose, mais l'intention est louable et de nombreux joueurs devraient y trouver leur compte !

Jérôme



SPARKLE SP8836U-DT

La carte qui pétille

Décidément, SPARKLE ne s'arrête plus et revient ce mois-ci avec une nouvelle carte articulée autour du GPU GeForce FX 5700 Ultra de nVIDIA, la SP8836U-DT. Cette nouvelle carte annonce plein de bonnes choses à ses futurs acheteurs, puisqu'elle est censée tenir les promesses de nVIDIA de "l'informatique cinématique". Forcément moins puissante qu'une 5950 Ultra, elle n'en demeure pas moins un rêve pour beaucoup d'entre vous, un rêve qui pourrait se transformer en réalité vu son prix, relativement abordable.

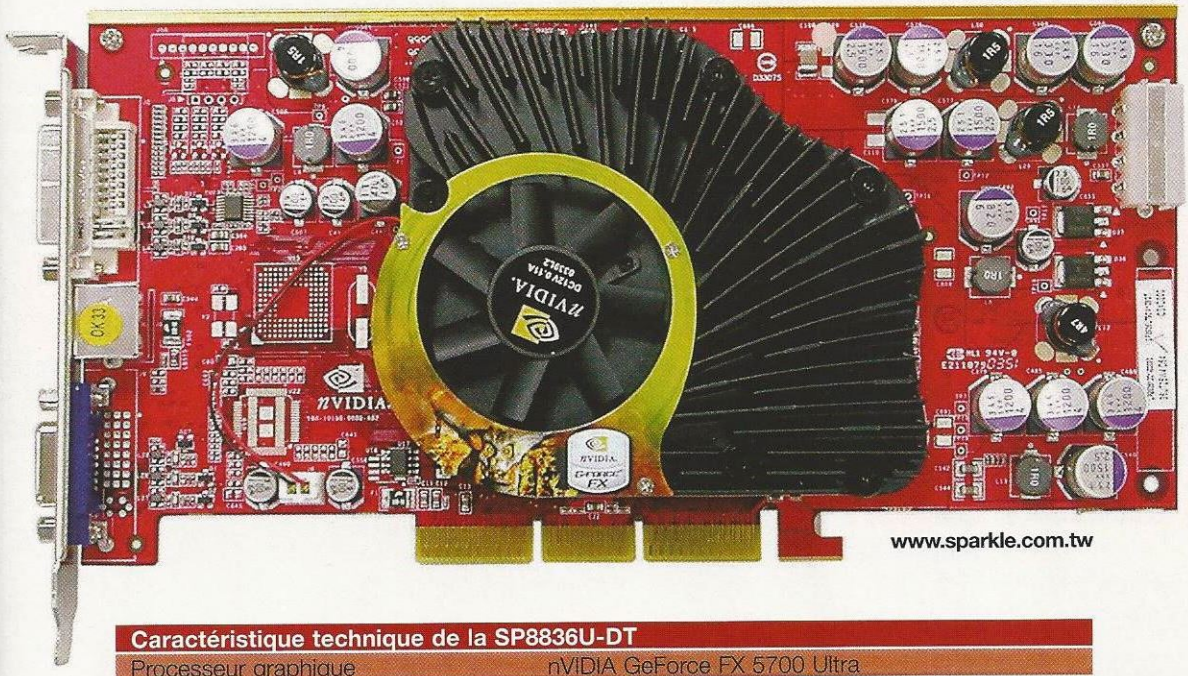
Elle se targue aussi des fonctions de ses grandes sœurs : la technologie UltraShadow, un moteur CineFX 2.0, des Pixel Shaders améliorés, la technologie Intellisample, la suite logicielle unifiée Forceware (USE), la prise en charge et les optimisations Microsoft DirectX 9.0, le multi-écrans nView, le Digital Vibrance Control 3.0, l'AGP 8X, l'architecture de pilotes unifiée (UDA), le DVI, l'encodeur TV intégré, le décodeur MPEG-2 complet, et le nouveau scaler vidéo à 64 phases. C'est fini, vous pouvez respirer !

L'UltraShadow vise à améliorer les performances des jeux utilisant des ombres complexes. Le moteur CineFX 2.0 et ses shaders de vertex et pixels avancés s'occupent des effets spéciaux, et permettent surtout un jeu plus rapide et plus fluide. Les pixels shaders améliorés assurent un lissage deux fois plus rapide. Dans le même ordre d'idées, la technologie haute résolution de compression Intellisample s'occupe de l'anti-aliasing.

Le ForceWare, lui, c'est le pilote faramineux made in nVIDIA, qui est désormais unique pour toutes les cartes. Il comprend toutes les fonctions avancées pour martyriser votre écran. Le nView s'occupe de l'affichage sur plusieurs écrans, et le Digital Vibrance Control 3.0, du contrôle numérique des couleurs.

Enfin, le nouveau scaler vidéo à 64 phases permet une conversion de la plus haute qualité des DVD, et des autres formats vidéo aux résolutions TV haute définition. A ce propos, la carte possède un encodeur TV intégré avec une résolution d'affichage jusqu'à 1024x768, et un décodeur MPEG-2 complet intégré pour des vidéos plein écran et pleine trame sur votre bureau.

Une carte de très bonne facture aux prouesses graphiques stupéfiantes. Le parfait allié du joueur en somme. Pourquoi se priver ? Sparkle vous l'échange contre à peine 215 euros. Allez, on casse la tirelire !



www.sparkle.com.tw

Caractéristique technique de la SP8836U-DT	
Processeur graphique	nVIDIA GeForce FX 5700 Ultra
Base graphique	256 bits
Fréquence du cœur	475 MHz
Cadence de la mémoire	900 MHz
Mémoire	128 Mo DDR II
Interface mémoire	128 Bits
Bus	AGP 3.0 8x/4x AGP 2.0 4x/2x
RAMDAC	400 MHz
Sortie VGA	15 broches en prise SUB-D
DVI-I	Oui (résolution max. 1600x1200)
Sortie TV	Oui (résolution max. 1024x768)

HARDWARE

LOGITECH IO PERSONAL DIGITAL PEN

Ecriture de cochon

Logitech sort la version 2.0 du logiciel. Doté de ce puissant gadget, tout ce que vous écrirez ou griffonnerez sur un coin de table sera enregistré et pourra être converti numériquement sur votre PC ! Pour cela, on trouve MyScript Notes de Vision Objects avec le soft. Mais ce n'est pas tout. On peut désormais éditer, rechercher, classer et exporter directement toutes ces traces manuscrites. Les possesseurs de la première heure peuvent "updater" leur logiciel gratuitement sur www.logitech.com/ioupdate. Les autres le trouveront directement fourni avec le stylo, le Digital Pen, qui reste à ce jour un gadget de tout premier ordre. Qui ne continue pas à gribouiller sur un bout de papier ou sur un Post-It ses notes. D'ailleurs la version PC des célèbres Post-It de 3M est incluse dans l'offre logicielle de Logitech. On trouve aussi avec 5 recharges d'encre. Et oui, c'est un vrai stylo ! Environ 199 euros.

PNY COMPACTFLASHTM HIGH SPEED

Speedy Gonzales

Spécialiste des périphériques mémoires sur PC (pour ne pas dire leader), PNY Technologies agrandit sa gamme CompactFlashavec sa nouvelle carte haut débit. Basée sur la technologie de mémoire flash Toshiba, cette carte offre une vitesse de lecture de 40x et un taux de transfert de 6 Mo/seconde ! Cette carte réduira ainsi le laps de temps entre vos prises de vues. Le constructeur estime que le gain de performance s'élève à 30 %. La CompactFlashTM high speed est disponible en 256 Mo, 512 Mo et 1 Go, et pour des prix respectifs d'environ 105 euros, 200 euros et 400 euros.

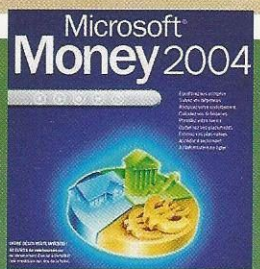
EN BREF

ATI vous téléphone

La puce Imageon 2300 d'ATI permet de coller de la 3D dans les téléphones portables. La célèbre marque rentre donc dans un marché juteux où les acheteurs sont de plus en plus demandeurs de jeux. Ça promet pour les futures générations de mobiles !

Microsoft et le Trésor Public

Restez zen en cette période de déclaration d'impôts ! Du 1er février au 30 avril 2004, pour l'achat d'un logiciel Microsoft Money 2004, le logiciel ClickImpôts Plus 2004 de Harvest au prix de 15 euros TTC. Seulement ! Inversement, grâce à l'achat du logiciel ClickImpôts 2004, il est possible d'acquérir Money 2004 pour 10 euros TTC seulement.



ABONNEMENT

FORMULE "GAMER"

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 L'essentiel des jeux PC

1 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos à 39,90 € (70 € pour l'étranger)

2 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + 2 JEUX à 85 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : BREED + ETHERLORDS 2

3 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : PRO EVOLUTION SOCCER 3 + DOWNTOWN RUN

4 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : HULK + VEGAS

GEN4 PC 174
1 AN-(2)DVD

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

HARDWARE

QPS GRAVEUR DVD 8X

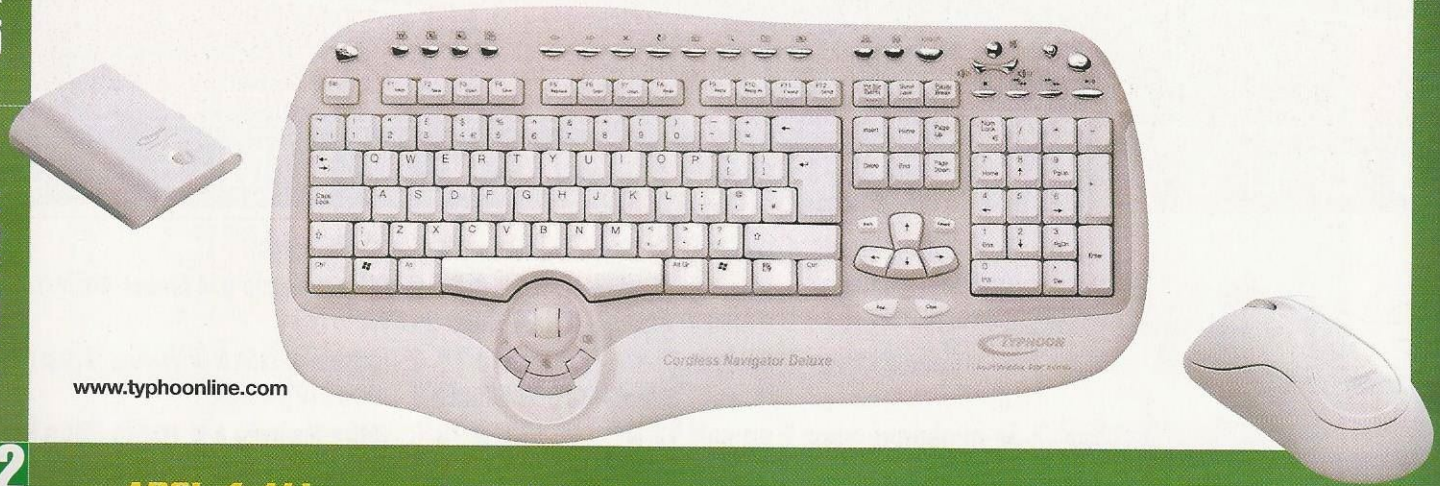
Ça le fait grave !

3G Multimédia SAS, qui vient de racheter QPS Europe, sort trois nouveaux graveurs de DVD en 8X multiformats. Il y en a un, en interne, IDE, et deux en externe. Ces graveurs QPS sont équipés de la technologie HD Burn développée par Sanyo qui permet de pratiquement doubler la capacité de stockage d'un média CD-R ! Ainsi, il est vous possible de stocker l'équivalent de 1.4 Go de données sur un simple CD-R de 700 Mo. Sa vitesse d'écriture s'élève à 8x en DVD, 4x en DVD RW, 40x en CD et 24x en CD RW. Le premier graveur externe est un 8X multiformats, externe USB 2 pour PC, le second, c'est en fait le même mais avec en plus le Firewire pour PC et MAC. Leurs vitesses d'exécution sont 8x en gravure DVD, 4x en DCD RW, 40x en CD-R et 24x en CD-RW. Les trois graveurs supportent les formats DVD-ROM, DVD-VIDEO, DVD-VR-CD-DA, CD-ROM, CD-I, Video-CD, Photo CD, CD-R HD-BURN... Et le prix de ces magnifiques reproducteurs s'élève approximativement à 150 (pas cher !), 230 et 260 euros. A quand, la baisse de prix des DVD vierges ?

OFFICE NAVIGATOR DELUXE

Copy or no copy ?

Ce petit appareil photo a une bonne tête et rien que pour cela, il mérite de figurer dans ses pages. Blanc avec ses touches chromées, l'Office Navigator Deluxe sans fil est le nouveau combo clavier/souris de Typhoon. Le clavier dispose d'un jeu complet de touches multimédia et de touches d'applications, qui sont autant de raccourcis pour lancer des programmes Microsoft Office et d'autres applications. Ces touches de fonctions sont paramétrables à volonté. Le plus surprenant reste la molette de la souris, qui est dotée d'une technologie comparable à la Tilt Technology de Microsoft, à savoir qu'elle peut être déplacée latéralement. Ça scrolle donc de partout, avec ce bel ensemble très bien fini et qui en jette ! D'autant que comme toujours avec la marque allemande, le prix est plus qu'attractif : à peine 50 euros, le tout !



www.typhoonline.com

EN BREF

ADSL 4 ALL

France Télécom vient de présenter son programme "Départements innovants" visant à "accélérer et renforcer le déploiement du haut débit pour tous en France". Plus de 90 % de la population couverte à la fin de l'année et pour fin 2005, 95 %. Coût total : 3 milliards d'euros pour le renouvellement et la modernisation des réseaux fixes sur 2003/2006.

Vous allez craquer

Qui n'a pas un ADCSee sur sa bécane ? Oui, mais qui a une licence ? Il est temps de régulariser tout cela avec la version 6.0 Deluxe qui vient de sortir pour moins de 50 euros. Ça visonne tous les formats et en plus, ça grave directement les diaporamas. Alors ?

Une bonne excuse !

"Je ne peux pas te rendre mes textes, j'ai paumé mes clefs".
Dane-Elec annonce la disponibilité de sa nouvelle gamme de clés USB 2.0. Les zMATE PEN USB 2.0 se glissent aisément n'importe où, et se déclinent en plusieurs capacités (64 Mo, 128 Mo, 256 Mo, 512 Mo et 1Go). Classieuses !

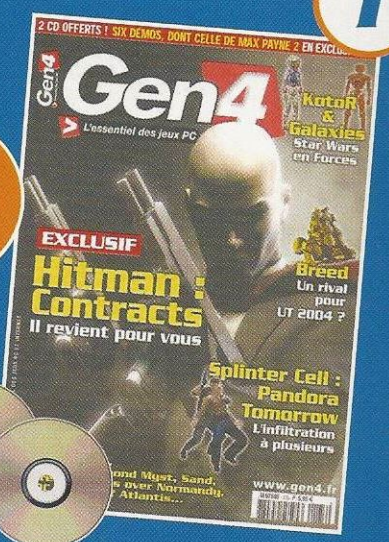
ABONNEMENT

FORMULE "DVDvore"

1 AN

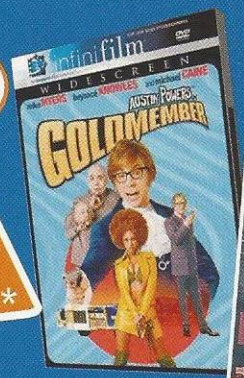
11 NUMÉROS

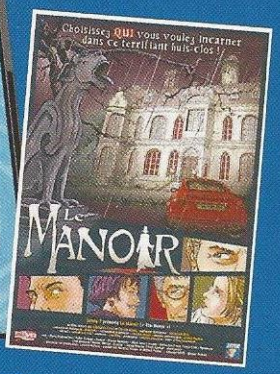
1



39€,90

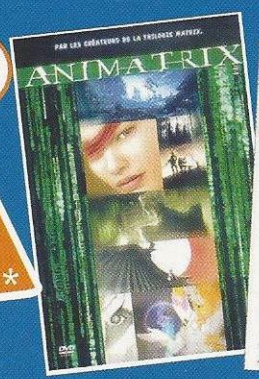
2

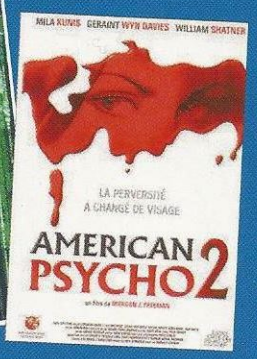




59€*

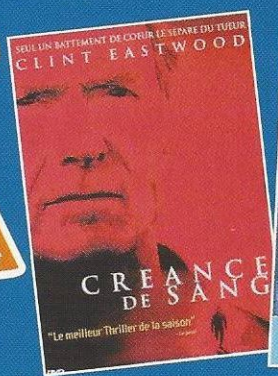
3

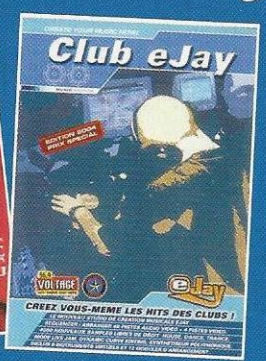




55€*

4





55€*

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 L'essentiel des jeux PC

(1) ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos à 39,90 € (70 € pour l'étranger)

(2) ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + 2 DVD à 59 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ AUSTIN POWERS GOLDMEMBER + LE MANOIR

(3) ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + 2 DVD à 55 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ ANIMATRIX + AMERICAN PSYCHO 2

(4) ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + 2 DVD à 55 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ CREANCE DE SANG + CLUB eJAY

GEN4 PC 174
1 AN-(2)DVD

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

*Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ **Prénom :** _____
Adresse : _____
Code Postal : |_|_|_|_|_| **Ville :** _____
Pays : _____ **Tél :** _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

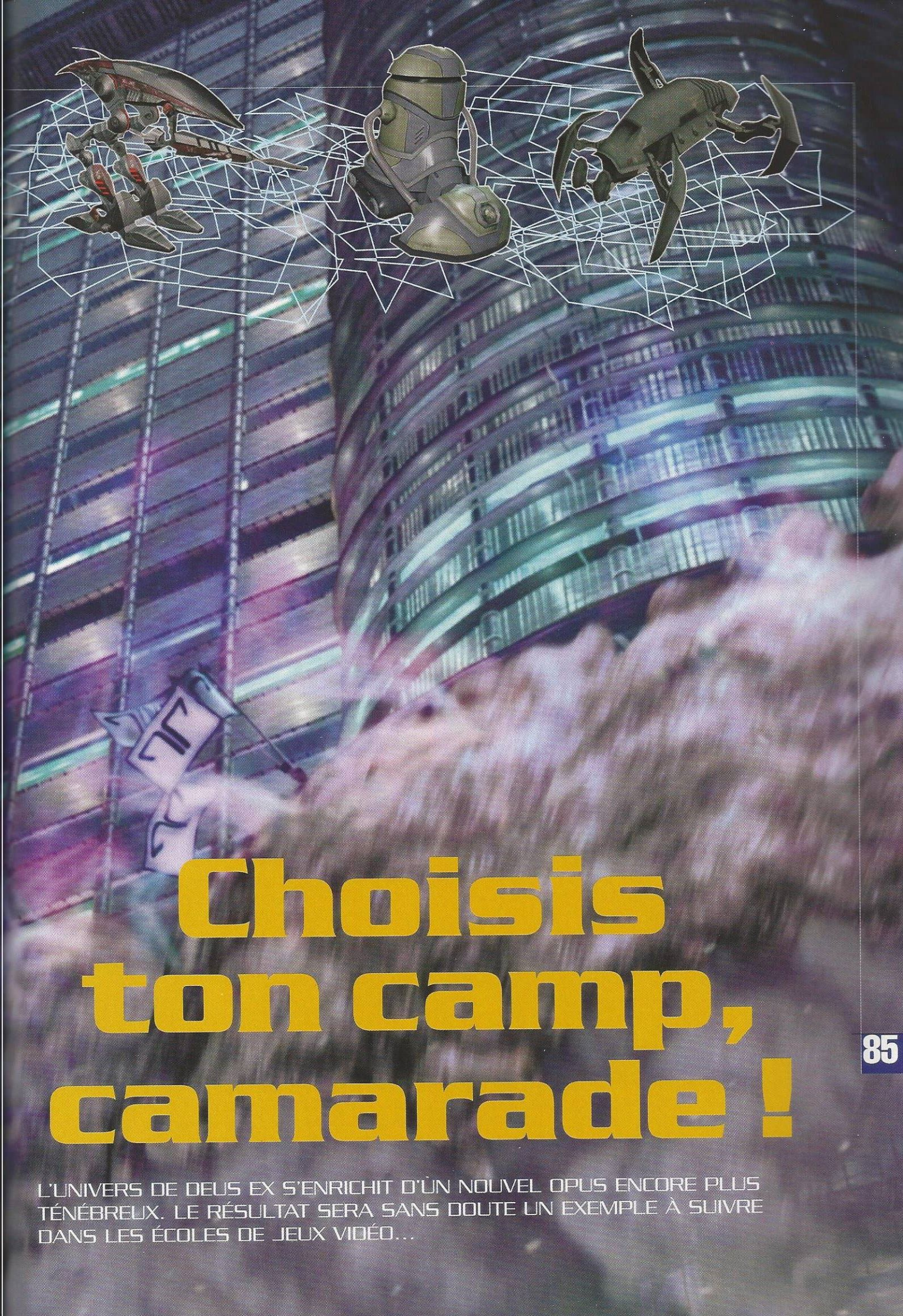
Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

JEU DE ROLE

DEUX EX : INVISIBLE WAR

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Se plonger dans Invisible War consiste à faire de l'apnée. L'univers, hautement immersif, donne envie de tout découvrir, de tout comprendre... Quitte à refaire le jeu plusieurs fois !

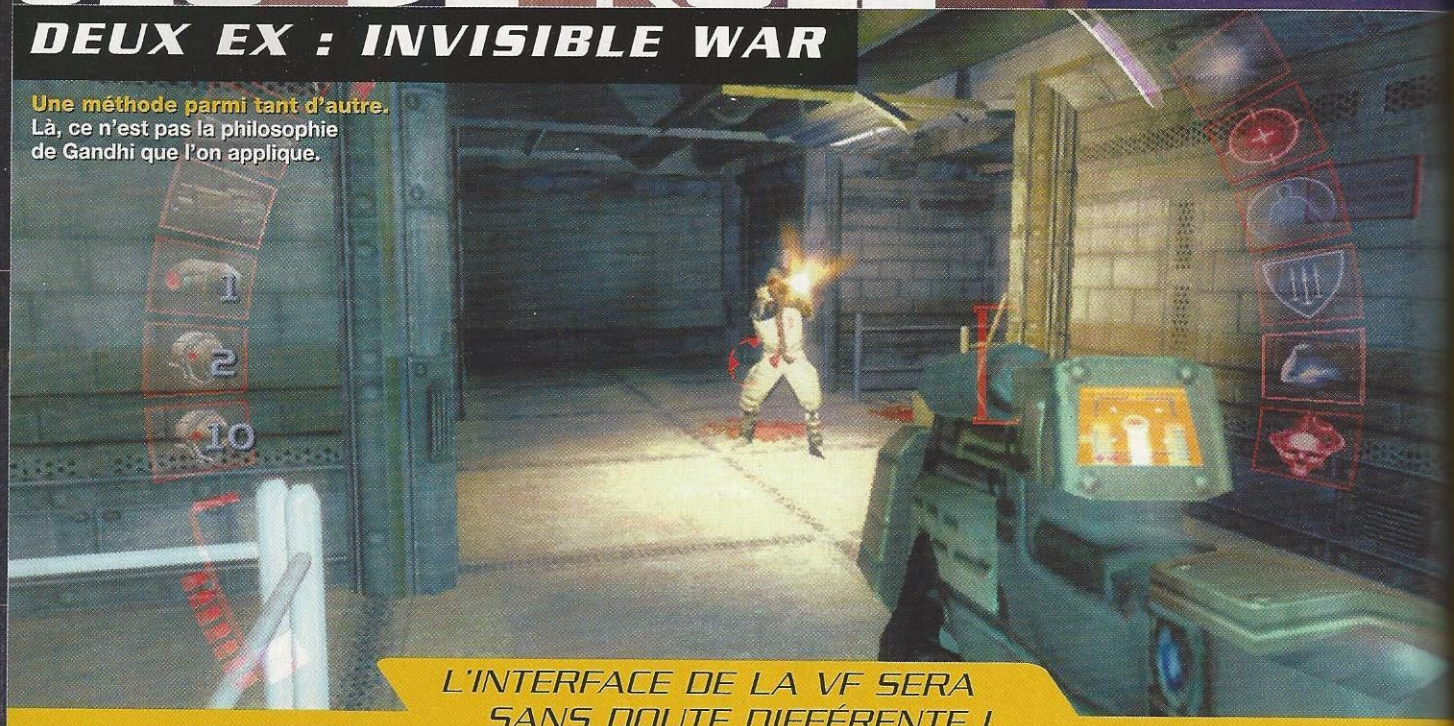


Choisis ton camp, camarade !

L'UNIVERS DE DEUS EX S'ENRICHIT D'UN NOUVEL OPUS ENCORE PLUS TÉNÉBREUX. LE RÉSULTAT SERA SANS DOUTE UN EXEMPLE À SUIVRE DANS LES ÉCOLES DE JEUX VIDÉO...

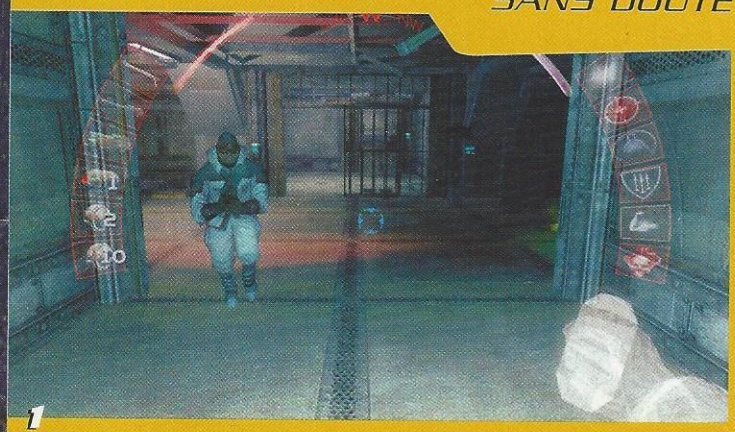
JEU DE ROLE

DEUX EX : INVISIBLE WAR

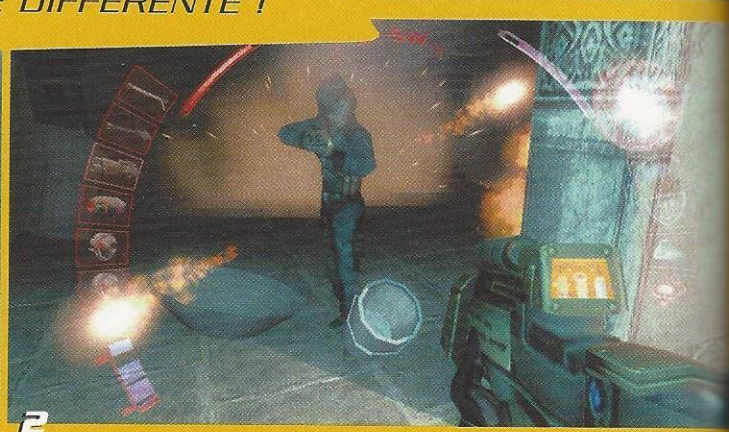


Une méthode parmi tant d'autre. Là, ce n'est pas la philosophie de Gandhi que l'on applique.

L'INTERFACE DE LA VF SERA SANS DOUTE DIFFÉRENTE !



1



2

Deux Ex : Invisible War… Deux Ex 2 ? Non ! Parler de Deux Ex consiste avant tout à vous faire découvrir un univers complexe plutôt que glorifier les exploits improbables d'un quelconque héros. Certes, une bonne partie de l'aventure consiste à améliorer les compétences du personnage que vous incarnez, mais il est avant tout un outil vous permettant l'exploration de cet univers. Comme tous les jeux de rôle, me direz-vous. Eh ben, non !

Dans d'autres titres, souvent saupoudré de "médiéval fantastique", c'est le personnage qui est mis en exergue, comme la monumentale statue d'un soldat, le regard fixant l'horizon, durant les pires heures staliniennes. Affronter tel monstre lui permettra d'atteindre les cimes du charisme, et tel autre, de récupérer l'épée Niktontroll, d'une efficacité sans égale contre les trolls.

Tout tourne autour des capacités de votre perso, de ce qu'IL pourra faire après ce combat, avec quel personnage IL pourra parler, et quelle nouvelle compétence IL sera à même d'utiliser… Convaincu d'avoir épousé le bon sens près de chez lui, le héros lambda, clone de milliers d'autres joueurs, traversera de nombreuses prairies… et versera sang et les larmes au détriment de la narration.

Dans Deus Ex, rien de tout cela. Le joueur est constamment livré à des choix qui lui feront entrevoir par le judas une parcelle de l'histoire. Voilà le topo ! Le monde est à un tournant. Des factions s'opposent. Toutes possèdent à peu près le même but : dominer le monde. Les moyens s'avèrent cependant très différents, en fonction de leurs idéaux.

On trouve, pêle-mêle, les religieux (tentant d'unifier toutes les croyances), les économistes (en quête d'éternel profit), les scientifiques (cherchant à travers leurs expériences à trouver une race humaine supérieure) et les puristes (cherchant, au contraire, à préserver la pureté de l'Homme). Qui sont les gentils ? Qui sont les méchants ? Grande question…

Warren Spector, le chef de projet, est venu à Paris nous montrer son bébé. La cinématique d'intro est drôlement bien fichue. Un monde futuriste se dévoile devant nous, propre, parfaitement huilé. Un type se place en plein milieu d'un carrefour, prend un objet dans sa poche. Des droïdes se dirigent vers lui, à toute vitesse, mais il active son engin.

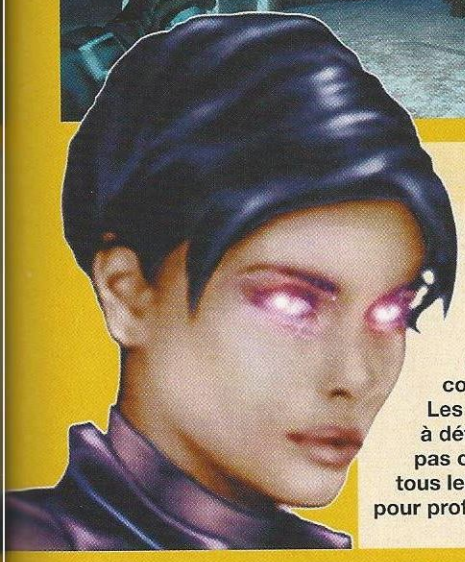
Les robots n'ont pas eu le temps de le neutraliser. Une mélasse surgit à l'endroit où se trouve le type, s'étend inexorablement et finit par envahir les rues. Les immeubles volent en éclat. Bientôt, Chicago est rayé de la carte. Après une description des différentes factions, Warren nous explique que c'est au joueur de faire un choix, de supporter un groupe plutôt qu'un autre.

1 Ami ? Ennemi ?
Tout dépend de votre parcours dans l'aventure.

2 Sophistiqué.
Tout le matériel est moderne et original.

3 Scène d'intro.
Les motivations du terroriste seraient-elles louables ?

4 X-Files ?
Avant de le désintégrer, mieux vaut connaître ses motivations .

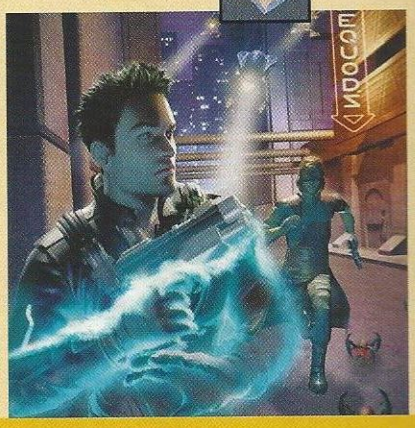


Prématuré

Les Américains sont furieux. Deus Ex : Invisible War est en effet sorti un peu prématurément aux USA, pour les fêtes de Noël en fait. Impossible de se caler sur la même date en France et dans les autres pays européens à cause (grâce convient mieux, en fait) de la localisation. Les problèmes étaient variés et trop nombreux à détailler ici. De plus, ils ne nous concernent pas car la version française sera expurgée de tous les bugs. Il ne nous reste plus qu'à attendre mars pour profiter d'une version propre...

Warren Spector

Invisible War est loin d'être son premier projet. Si les aspects de ce jeu partent un peu dans tous les sens (rôle, aventure, action, infiltration...), c'est sans doute car il a travaillé sur des projets très divers . Il a participé, en vrac, à de nombreux Wing Commander, Ultima, System Shock, Crusader : No Remorse, Thief : The Dark Project. La suite des événements ? Un nouvel opus pour Deus Ex, annoncé dès la fin de l'année 2003, peut-être un peu prématurément.



Les scientifiques jouant avec l'ADN sont-ils plus défendables que les économistes sans morale ou les religieux qui en ont trop ? Il n'y a ni bons, ni mauvais... mais ici et là, des manipulations en tout genre, de tous les côtés. "*Mais le type qui rase Chicago, on ne peut décemment pas le mettre dans le camp des gentils ?*" l'interroge-t-on, avec une vision très manichéenne. La réponse fuse : "*Pourquoi pas ?*".

Dans Invisible War, l'arme la plus terrifiante est le terrorisme, autrement appelé "la guerre invisible" (d'où le titre). Qui sait si d'autres factions ne sont pas prêtes à faire pire encore ? Qui sait si votre agence n'a pas tendance à utiliser les mêmes méthodes ? Vous êtes Alex D. et faites parti d'un groupe antiterroriste.

Sans vraiment connaître les tenants et les aboutissants du jeu, on peut imaginer la chose suivante : vous naviguerez entre quatre factions dirigées par des pourris, et appartenez à une autre, capable des pires atrocités. Mais vous êtes manipulé. Très politique, tout ça...

Pour slalomer entre tout ce beau monde, vous avez quelques atouts dans votre manche et, à vrai dire, partout sur votre corps : des implants nanotechnologiques. Ils améliorent vos performances et vous attribuent même de nouvelles compétences. Les arbres technologiques sont bien plus poussés que dans le premier opus.

Chaque problème possède de multiples solutions : la voie de la violence vous est offerte tout comme celle du pacifisme, en contournant les pièges par exemple. Cette dernière est d'autant plus envisageable que le moteur permet maintenant la gestion de la discrétion, comme dans Thief ou dans Splinter Cell, grâce au jeu des ombres et des lumières.

Jouer les félins dans la nuit promet un sacré challenge. Mais les dialogues permettent aussi des solutions ne faisant pas couler l'hémoglobine. L'équipement est également un des points forts d'Invisible War, qui n'a rien à envier aux MMORPG les plus modernes. Vous pourrez ainsi sauter dans les airs, à des dizaines de mètres, ou voir à travers les murs ! Le défi ne consiste pas à mettre hors d'état de nuire un génie du mal, mais bel et bien à comprendre globalement l'histoire, les motivations de chacun des protagonistes.

Une leçon de ce que devrait être chaque jeu, en somme.

Léo

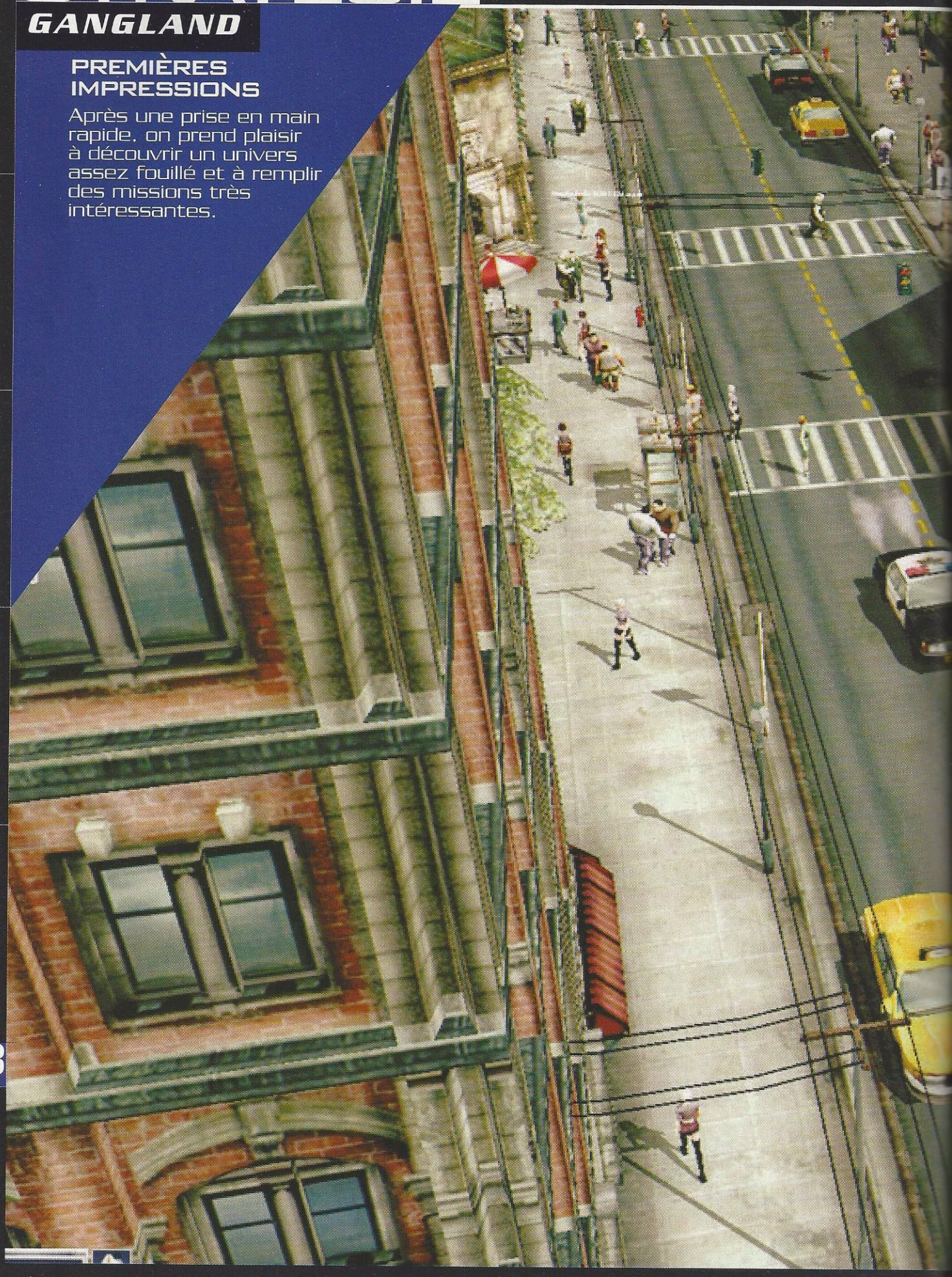
EDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Ion Storm
GENRE : Jeu de rôle
SORTIE : Mars 2004
SITE INTERNET : www.deusex.com

STRATEGIE

GANGLAND

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Après une prise en main rapide, on prend plaisir à découvrir un univers assez fouillé et à remplir des missions très intéressantes.



Family Business

D'UNE MANIÈRE GÉNÉRALE, LES JEUX DE STRATÉGIE COMME CHICAGO 1930 NE SONT PAS LES PLUS RYTHMÉS. MAIS GRÂCE AU SOMPTUEUX MOTEUR 3D DE GANGLAND, ON REVISITE LE MYTHIQUE SYNDICATE.

Une dimension supplémentaire. La 3D, plutôt rare dans ce genre de jeu, apporte vraiment un plus.

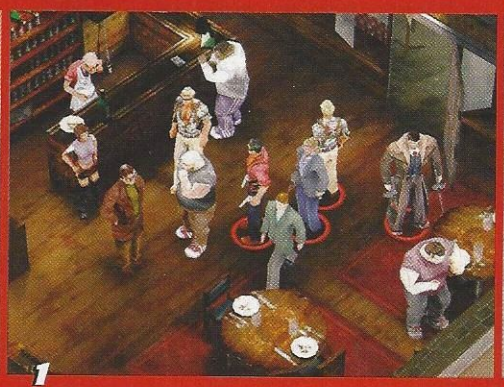
STRATEGIE

GANGLAND

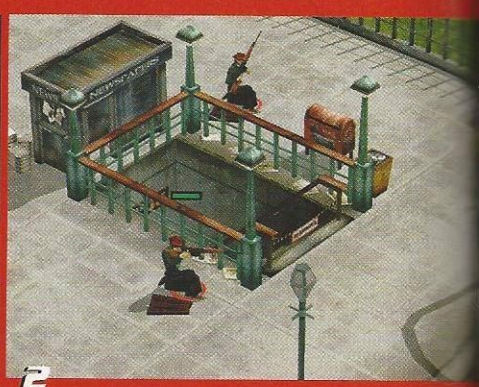
Laxisme. Les premières missions peuvent se faire devant les yeux de la police.

Un éditeur dans le patch

Quelques semaines après la sortie du jeu, un patch fera son apparition. Ne soyons pas mauvaise langue ! Cela ne signifie pas forcément que le jeu est buggé. En fait, le contenu est bien plus intéressant : le programme contiendra un éditeur de niveaux. D'après Focus, il sera possible de créer des cartes aussi complètes que celles présentes dans les missions.



1



2

Vous êtes Mario. Vous portez une salopette et une casquette rouge, vous vous baladez une clé à molette à la main, vous avez les yeux globuleux... Oups, je me suis juste un peu gouré de héros. C'est bien d'avoir un fichier les détaillant tous, mais il arrive que certains portent le même nom. Eh oui, dans l'univers des jeux vidéo, ils sont désormais deux à porter ce patronyme. L'autre Mario, il s'agit en fait du héros de Gangland. Remarquez, à ses heures perdues, il est peut-être plombier, lui aussi. Mais sa vie professionnelle n'est pas l'objet de ce texte.

Mario a des problèmes de famille. Au départ, il y avait cinq frangins. Les trois premiers ont tué le quatrième et le dernier, sur ordre du grand-père, doit se débarrasser des criminels. Des problèmes familiaux somme toute assez traditionnels en comparaison de la perfidie de ma belle-mère. Les trois frères fratricides ont quitté la Sicile pour s'installer à Paradise City. Mais vous, pour arriver à vos fins, vous devrez monter dans la hiérarchie de la mafia et enfin tuer Romano, Angelo et Sonny. Comme ça, le grand-père sera content. On sera moins serré à table... Et pendant les fêtes, c'est toujours autant de cadeaux en moins.

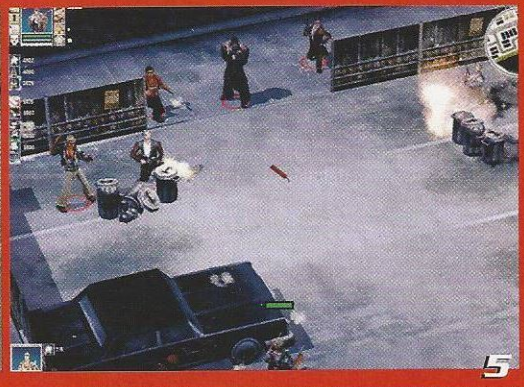
Avant de vous engager sur les voies du gangstérisme, vous êtes aussi pur que l'agneau qui vient de naître. Mais le caïd local vous donne votre première mission : une extorsion. Et un flingue, histoire d'être plus persuasif. Un molosse vous accompagnera pour cette folle virée entre potes. Difficile de louper cette première aventure, puisqu'il s'agit simplement de descendre l'ange gardien protégeant le commerce et d'exiger du vendeur une modeste contribution, pour la paroisse familiale.

La suite des événements consiste à faire à peu près la même chose. Petit à petit, votre cagnotte augmente et il est possible d'engager des hommes de main pour vous accompagner dans ces basses besognes. Mais votre personnage a de l'ambition et des préoccupations autres que celle du bien-être du Don local. A y regarder de plus près, la progression du héros est à peu près la même que dans un film. Gangland n'est pas simplement une succession de missions indépendantes. La trame, classique pour Hollywood mais novatrice pour un jeu, s'avère être en parfaite adéquation avec le gameplay.

A un moment, vous deviendrez le Don, vous trouverez une femme avec laquelle vous pourrez mélanger vos fluides et ainsi avoir trois charmants petits anges. Le premier sera un flingueur, le deuxième, un businessman (vu l'arbre généalogique, nul doute qu'il fera "des offres qu'on ne peut pas refuser"), et le troisième est une troisième, une séductrice. Chacun des rejetons aura ses propres hommes de main, tous travaillant pour vous, Mario. Là, il est clair que

3

4


5

Gangland en chiffres

3
Nombre d'enfants que vous pouvez avoir

1
Nombre de femmes que vous pouvez avoir

1600 x 1200
Résolution maxi, une première pour de la gestion

8
Nombre de joueurs en Multi

20
Professions de différents hommes de main

25
Armes différentes

26
Cartes différentes

800
PNJ

***1* Réunion au sommet.** Difficile de trouver une seule personne honnête en ville. ***2* Sans complexe.** Des fusillades peuvent avoir lieu en plein jour, et en pleine rue. ***3* Dommages collatéraux.** Dommage, des passants viennent de morfler... ***4* Mission accomplie.** Il ne reste plus qu'à relever les compteurs.. ***5* Frontal.** Là, c'est clair, la guerre des gangs est déclarée. Feu !

l'on s'éloigne de l'univers Nintendo ! Chaque personnage possède trois aptitudes. Même le héros. Ce dernier se doit cependant d'exceller dans chacune d'entre elles. Il faut d'abord bien maîtriser les armes.

Quand Gangland commence, c'est la compétence qui grandira en premier car vous allez vous-même sur le terrain. Descendre des gens qui ne seraient pas sur la même longueur d'ondes que vous, ça vous fera gagner de l'expérience dans cette catégorie. Vient ensuite le leadership. Il correspond à la stratégie utilisée dans les combats. Si vous placez votre groupe judicieusement avant d'attaquer et vous retrouvez conséquemment face à un ennemi qui ne sait plus où donner de la tête, il y a de grandes chances pour que vous progressiez fortement dans cette compétence. Enfin, la partie business que nous n'avons pas vraiment pu approfondir car la version sur laquelle nous avons joué ne comportait pas suffisamment de niveaux.

Bref, plein de choses seront donc à découvrir pour le test, le mois prochain. Comme par exemple la conduite des voitures et l'ensemble des hommes de main. Nous sommes censés découvrir une vingtaine de corps de métier, intermittents du crime que vous enrôlerez dans la famille en fonction de vos besoins. On trouve des voleurs, des gardes du corps, des businessmen, des experts en explosifs, des snipers, des assassins, des ninjas, les espions... Que du beau monde ! Le concept stratégie – gestion dans l'univers de la mafia italienne – n'est pas tout à fait neuf. On peut même dire que c'est un des univers qui a le plus inspiré les auteurs de jeu : Chicago 1930, Gangsters 1 et 2 en sont des exemples frappants. Mais c'est la première fois qu'un tel jeu bénéficie d'un moteur aussi classieux.

D'habitude, quand on imagine quelqu'un sur un jeu de gestion, l'image d'un petit vieux pas très propre et qui tremble apparaît tout de suite. Cette fois, pas du tout ! En fait, Gangland est plus un mélange de gestion et d'action que de gestion et stratégie. Il faut réagir au quart de tour, faire pivoter la carte en permanence pour le plus grand plaisir des yeux car les décors bénéficient de textures magnifiques. C'est donc avec une certaine impatience que l'on attend le moment où l'on pourra assassiner, racketter, faire exploser des immeubles, vendre de l'alcool ou soudoyer les forces de l'ordre. La vie, la vraie...

Léo de Urlevan

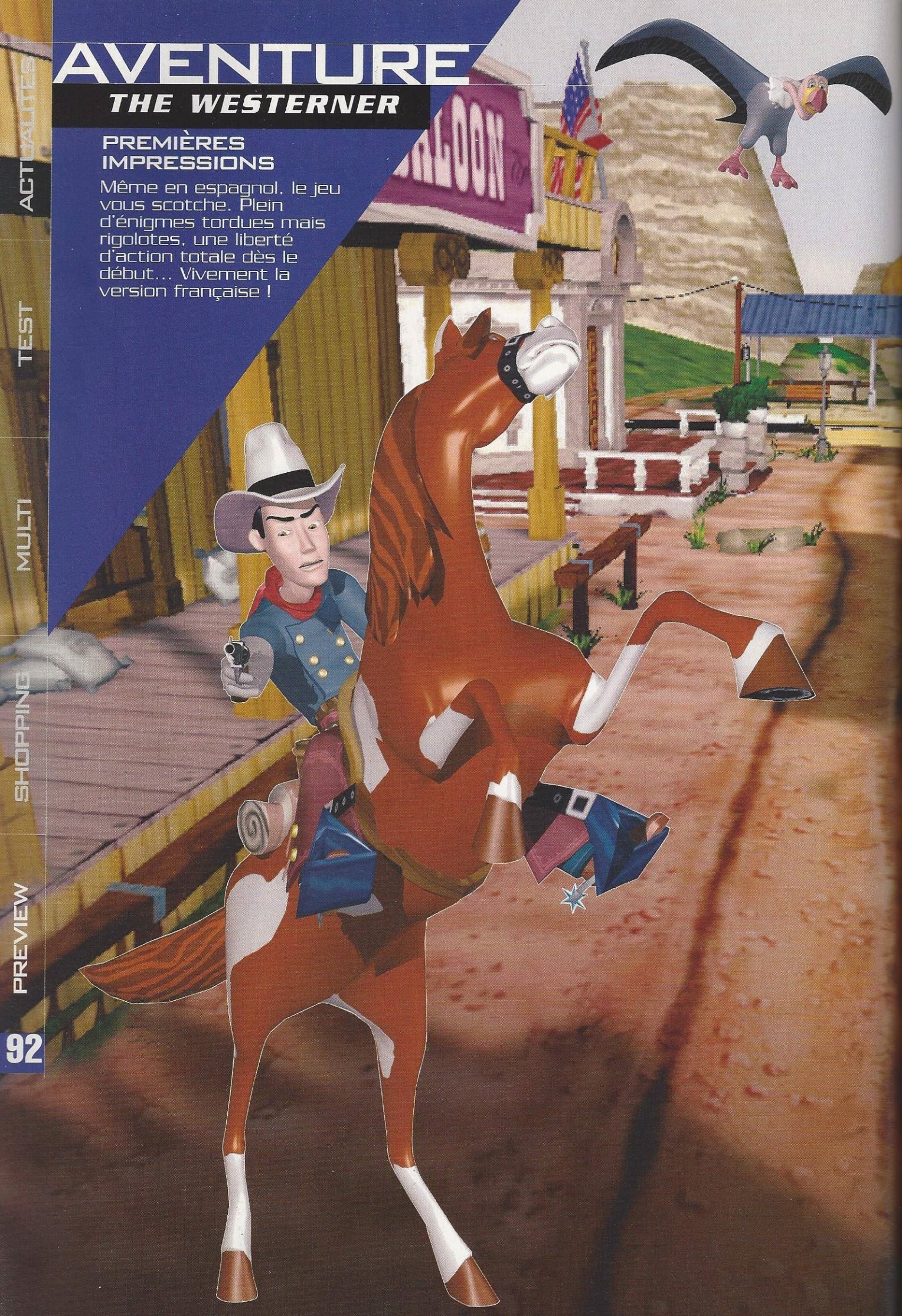
EDITEUR : Focus
DEVELOPPEUR : MediaMobster
GENRE : Gestion
SORTIE : février 2004
SITE INTERNET : www.mediamobsters.com/

AVENTURE

THE WESTERNER

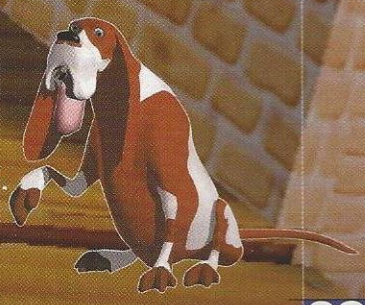
PREMIÈRES IMPRESSIONS

Même en espagnol, le jeu vous scotche. Plein d'énigmes tordues mais rigolotes, une liberté d'action totale dès le début... Vivement la version française !



L'aventure spaghetti

APRÈS RUNAWAY, VOICI UN NOUVEAU JEU D'AVENTURE MADRILÈNE ! THE WESTERNER A TOUT POUR LUI : DES GRAPHISMES EN 3D ABSOLUMENT SOMPTUEUX, UNE INTRIGUE BIEN FICELÉE, ET DES DIALOGUES SAVOUREUX. ÊTES-VOUS PRÊT À CLIQUER COMME DES FOUS ?



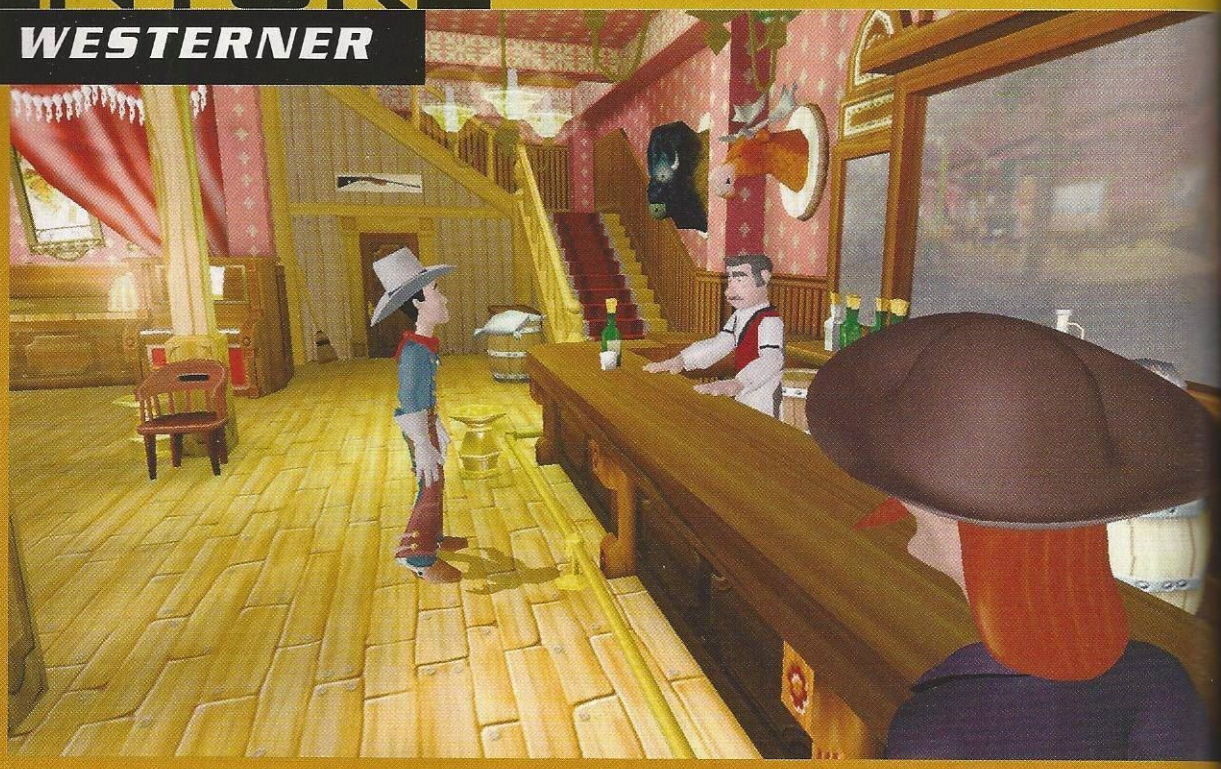
Fenimore Fillmore est un cow-boy à la ramasse. Alors qu'il passait près d'une ferme la nuit, sans doute pour piquer des carottes pour nourrir son canasson, il assiste à une sorte de coup de pression des sbires de Starek, roi des ranchs locaux, contre un pauvre fermier, Joe Bannister. Acculé à un cactus, il se pique les fesses et court comme un âne au beau milieu de la rixe.

Bien obligé de se défendre, il pourfend les trois patibulaires et devient de ce fait l'ami des Bannister, qui sont sur le point d'être expropriés. Commence alors l'aventure, et son but désormais sera d'aider les pauvres bougres du coin et, si possible, d'emballer la nièce du méchant, une jeune institutrice rousse qui est en guerre avec son oncle.

Commence aussi pour le testeur une autre lutte : comprendre ce qui se passe dans le jeu alors que la version preview est en espagnol et qu'il a voulu faire le malin à l'école en prenant Allemand en deuxième langue. Mais passons... L'humour et les énigmes parlent d'eux même dans ce jeu. Et puis, qu'importe ! De toute façon, il s'agit de cliquer, alors cliquons !

AVENTURE

THE WESTERNER



1 Enigme. Ou comment faire des bûches à partir d'un tronc.

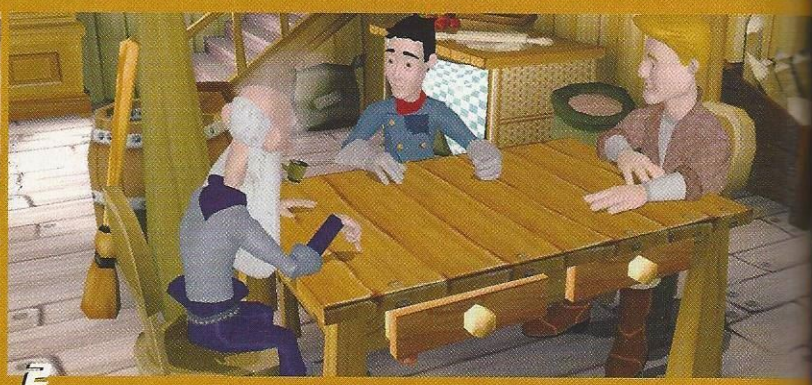
2 Sommet. La révolution s'organise ici.

3 Starek. Il est aussi détestable que sa nièce est ...

4 Voyou. Vous n'hésitez pas à voler vos proches.

5 Minable. Après vous être fait assommer, les gosses se foutent de vous.

1



2

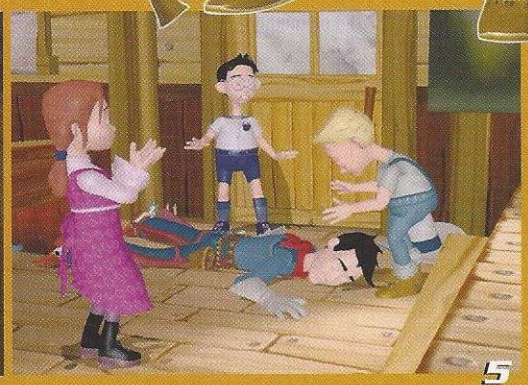
El motaré de los Westerner

Faite maison par Revistonic, la technologie PICTuRE derrière The Westerner permet de rajouter une couche émotionnelle au soft. 250 000 polygones affichés simultanément, ça fait mal, ça représente 15 millions de polygones par seconde. Pas étonnant que les persos soient lisses ! Un gros travail a été aussi réalisé en partenariat avec nVidia sur les shaders pour avoir un éclairage tel que l'aspect satiné qui sied si bien à la tête de con de Fenimore soit possible. Pour du bricolage maison, c'est réussi. Quand on pense que Léo n'a toujours pas réussi à monter ses meubles Ikea...

Les personnages se révèlent très attachants. La modélisation y est sans doute pour beaucoup. Tout rond et tout lisse, le rendu n'est pas sans rappeler Toy Story. Les développeurs de Revistronic nous ont d'ailleurs affirmé avoir un moteur maison qui arrive à un niveau proche des premiers Pixar pour le rendu des personnages (voir encadré).

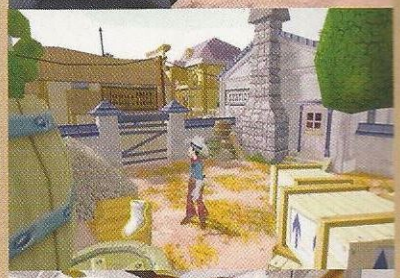
En 1600x1200, il faut reconnaître que le jeu en jette. Aucun bug graphique à l'horizon, et l'animation est fluide comme la pâte à crêpe de Stella Bannister... Et les attitudes des gens sont toujours tordantes. Les dialogues aussi ont l'air savoureux, pour le peu qu'on ait compris en y jouant. Beaucoup de références à des films (Matrix, Pretty Woman et une horde de westerns spaghettis) rajoutent à la profondeur des personnages.

Si la barrière du langage a éclipsé une partie du contenu, les énigmes sont elles universelles. De la plus simple qui est de faire pousser des carottes dans n'importe quel endroit pour alimenter le cheval à trouver le rôle de cette satanée chaussette sale. Maudite chaussette ! Rageant, il faudra attendre la version française avec ses voix de stars.



Un jeu de chaussette

Au début de l'aventure, vous trouvez une chaussette. A quoi sert-elle ?



Lesquelles ? Surprise, mais comptons sur Focus pour assurer comme il l'avait avec Runaway.

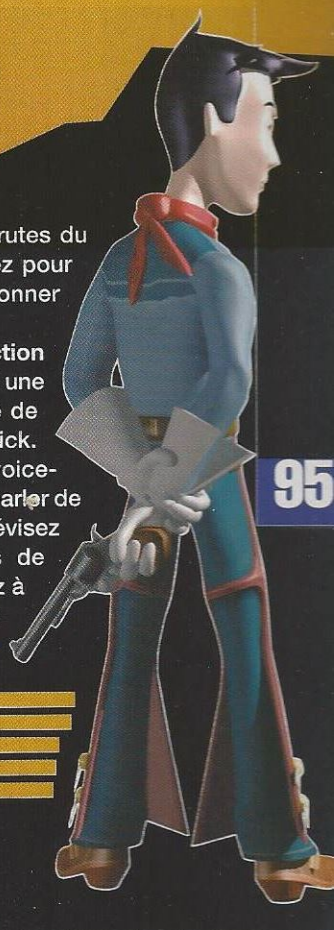
L'éditeur français a encore une fois flairé le bon filon car avec ce jeu à la durée de vie d'une cinquantaine d'heures, Focus devrait rameuter les aficionados du genre. Pas de prises de tête en plus, car, dès que le cheval est prêt à partir, on accède à la totalité de l'univers. Pas comme dans Runaway ou dans Myst, où l'on pouvait passer des heures dans la même pièce. A vous les gags et les situations grotesques comme avec les cochons ou le taureau pour faire sauter la banque, les fous rires avec le pépé qui se cassent la gueule, ou les gaffes inénarrables de Fenimore.

Rapidement, ça se corse. Heureusement, notre héros a des poches élastiques et vous pourrez tout stocker dedans vu qu'il peut tout plier : brouette, cric ou encore... chaussette sale. Mais à quoi sert cette saleté de chaussette ? Pas à faire diversion pour braquer la banque. Elle ne sert pas non plus pendant les petits jeux qui sont légion. Fichtre !

Ces jeux permettent justement d'égayer les heures passer devant les énigmes. A un moment par exemple, vous êtes en haut d'une montagne, assailli par les brutes du J.R. de pacotille. Vous devez tout canardez pour provoquer des éboulements et actionner différents pièges.

The Westerner part donc avec la bénédiction de tous les fans du genre. Il se dégage de lui une odeur de sympathie telle qu'il est à même de plaire aux plus réfractaires du Point'n'Click. Avec une bonne localisation et un bon "voice-acting" franchouillard, on devrait entendre parler de lui sérieusement le mois prochain. D'ici là, révisez vos classiques (à savoir, tous les films de Terence Hill et Bud Spencer) et commencez à réfléchir à quoi peut bien servir cette satanée chaussette sale. Jérôme

EDITEUR : Focus
DEVELOPPEUR : Revistronic
GENRE : Aventure
SORTIE : mars 2004
SITE INTERNET : www.revistronic.com

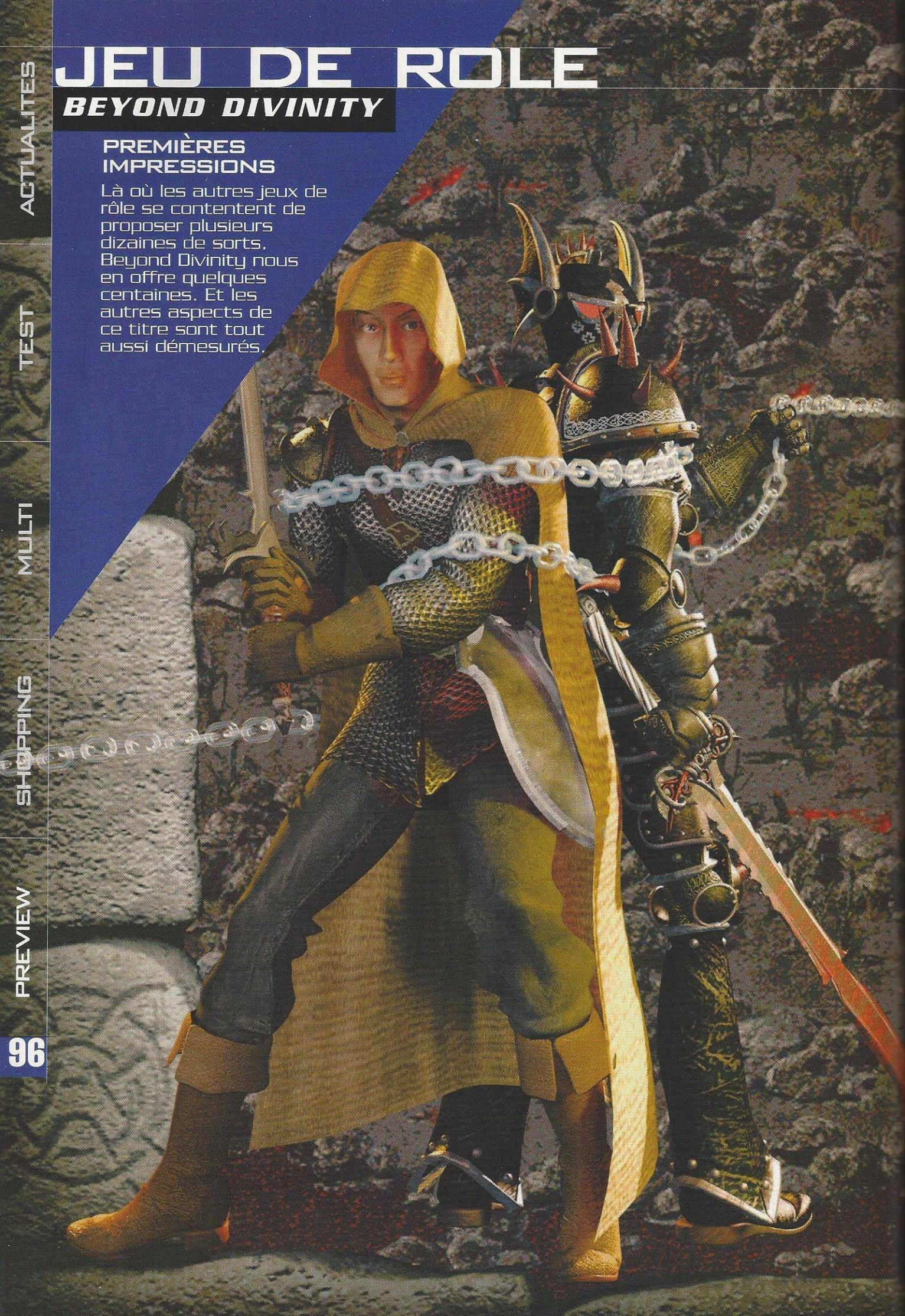


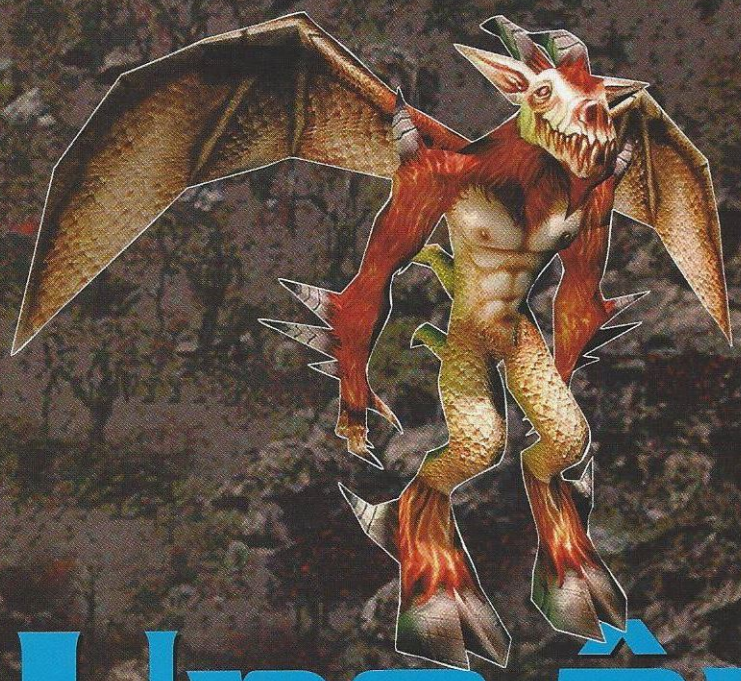
JEU DE ROLE

BEYOND DIVINITY

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Là où les autres jeux de rôle se contentent de proposer plusieurs dizaines de sorts, Beyond Divinity nous en offre quelques centaines. Et les autres aspects de ce titre sont tout aussi démesurés.



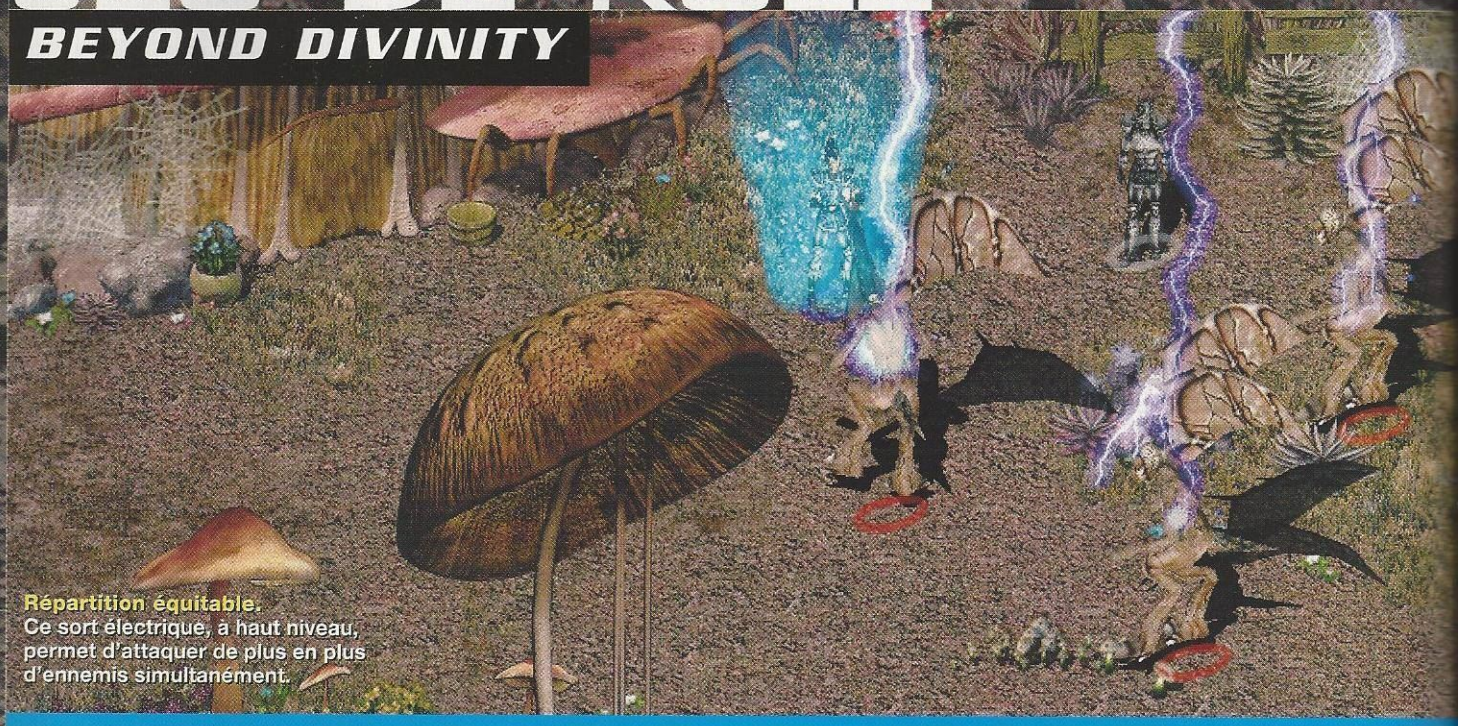


Une âme pour deux

SANS ÊTRE UNE SUITE NI UN ADD-ON DE DIVINE DIVINITY, BEYOND DIVINITY ENRICHIT CET ÉNORME UNIVERS D'UNE FAÇON GARGANTUESQUE. L'ESPRIT DU JEU RESTE LE MÊME, MAIS LES POSSIBILITÉS SONT DÉCUPLÉES.

JEU DE ROLE

BEYOND DIVINITY



Répartition équitable. Ce sort électrique, à haut niveau, permet d'attaquer de plus en plus d'ennemis simultanément.

Du bien, là où ça fait mal

Beyond Divinity semble être un des jeux les plus complets qui soient, à plus d'un titre. A l'image de cette débauche de sorts et de compétences, les différents types de dégâts sont au nombre de 12, subdivisés en deux catégories. La première concerne les attaques guerrières (slashing, piercing, cushing...), la deuxième, les offensives magiques (ombre, os, feu, air, eau, terre, poison, spiritualité et météorologie...). Si avec ça, vous ne trouvez pas la façon de combattre qui vous convient, c'est que vous n'êtes pas fait pour les jeux de rôle.

1

Le rédacteur en chef avait été très ferme : "*C'est toi qui t'occuperas de Beyond Divinity*". Du tac au tac, je lui réponds : "*Et pourquoi pas Jérôme, il aime bien s'étendre des heures sur les produits Focus... Hein, pourquoi pas Jérôme ?*". Ne voulant rien entendre et devant fouetter d'autres testeurs, il partit, en courant... Mais la galette était bel et bien là, sur mon bureau. Je ne veux pas le faire, je ne veux pas me pencher là-dessus : des centaines d'heures en perspective, des classes très différentes les unes des autres, plus de 300 sorts à créer... Quand est-ce que je vais trouver le temps ?

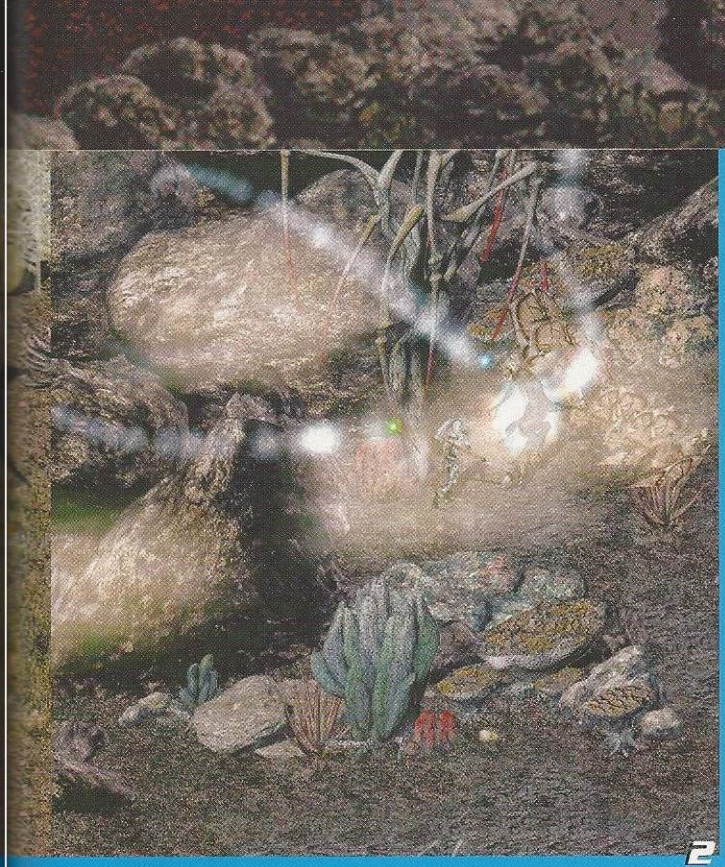
Commençons par le scénario. On est bien loin de l'éternelle quête consistant à l'éradication du maître des ténèbres. Enfin, si, sans doute à la fin. Au tout début de l'histoire, la nouvelle vous tombe dessus comme un B42 rempli de sumotoris : votre âme est liée à celle d'un chevalier des ténèbres. Si vous mourez, il meurt. Et vice versa ! Votre objectif commun sera donc de conjurer le sort en allant rejoindre le démon responsable de la situation.

Ce scénario colle parfaitement au gameplay. Maintenant, en effet, on gère une équipe. Les deux "héros" progresseront ensemble malgré leur antipathie mutuelle. L'histoire est signée par la fille de Terry Pratchett, célèbre auteur anglais de la série Discworld (Les Annales du disque-monde). En plus, on nous promet des règles bien plus complexes que d'habitude, surtout en ce qui concerne les compétences. Mais Deus Ex, j'y joue quand ?

A la création du personnage, on ne choisit que quelques paramètres assez généraux, l'apparence du personnage et sa spécialité (Magicien, Guerrier, Voleur et Invocateur). C'est une fois en plein cœur du jeu, et en fonction de ses actions, que l'on se spécialise. Les arbres de compétences ne sont pas figés, on peut s'orienter dans n'importe quelle direction, à n'importe quel moment, et se perfectionner parmi... 300 actions ! Elles sont de nature très différentes, mais vous serviront en permanence : dans les combats, pour attaquer ou vous défendre, pour vous soigner, créer des pièges, enchanter des armes, fabriquer des potions...

Chacune des compétences se paramètre selon plusieurs critères : sa puissance, son rayon d'action... Non, je ne peux pas m'occuper de ce jeu, je vais y passer trop d'heures. Et quand pourrai-je enfin faire le test d'Armed and Dangerous ?

Un des autres aspects particulièrement excitants de Beyond Divinity a été baptisé "Battlefield". Ce sont des lieux générés aléatoirement. La puissance des monstres sera en adéquation avec celle de votre personnage. Implicitement, il est impossible d'être bloqué à un quelconque moment. Les membres de votre groupe pourront toujours faire une pause dans un Battlefield, histoire de bien gonfler la jauge



1 Sort de zone.
Cette compétence, à haut niveau s'applique à un périmètre de plus en plus large.

2 Un grand classique.
Comme dans tous les jeux de ce genre, les insectes géants sont toujours sensibles au feu.

3 Premiers donjons.
Les premiers pas entre les deux héros sont facilités par une magie déjà assez puissante.

4 Feuille de personnage.
L'inventaire est classique, l'arbre des compétences intuitif. Tout pour une bonne prise en main.

5 Des araignées redoutables.
Je n'aime déjà pas ça en vrai mais alors celles-là...

6 Créatures obligatoires.
Que serait un jeu de rôle médiéval sans satanés squelettes ?

Suite ?

On ne doit pas considérer Beyond Divinity comme une suite de Divine Divinity. C'est simplement un jeu se déroulant dans le même univers. De toute façon, Divine Divinity 2 est en projet. Mais celui-ci devrait être très différent : il utilisera le moteur de Morrowind. Du hack'n'slash avec un tel moteur ? Miam...

d'expérience avant de poursuivre l'aventure principale. Encore des heures de pur bonheur, à passer dans des donjons très malsains. Non, décidément, je ne viendrai jamais à bout de ce papier. Vraiment Seb, t'es relou ! Et quand est-ce que je vais pouvoir m'occuper de ma rubrique Hors Jeux ?

Impossible, en fait. Dès que l'on commence à jouer, il est difficile de décrocher. Ce n'est pas tant la beauté des graphismes qui impressionne, du moins au début, mais l'interface qui est un modèle. Parfaitement intuitive, elle permet d'obtenir ce que l'on veut en très peu de clics. Pourtant, les actions à effectuer sont bien plus nombreuses que dans Diablo II par exemple, la référence du genre. Bien qu'à l'état de bêta, on imagine mal comment Beyond Divinity pourrait nous décevoir. A moins que les quelques saccades remarquées ici et là persistent.

Alors s'il te plaît, Seb, reprend le CD ! Franchement, je n'ai vraiment pas le temps de t'écrire la moindre ligne sur Beyond Divinity...

Léo de Urlevan

EDITEUR : Focus
DEVELOPPEUR : Larian
GENRE : Jeu de Rôle
SORTIE : Fin février
SITE INTERNET : www.beyond-divinity.com/

ACTION

PAINKILLER

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Bourrin mais plutôt agréable à jouer. Reste à en voir un peu plus...

Lance-pieux. Cette arme est vraiment excellente. L'essayer, c'est l'adopter !

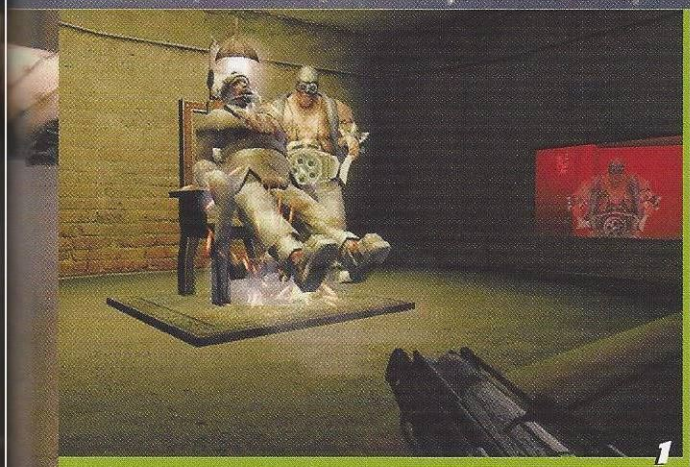
Eh mec, t'as pas

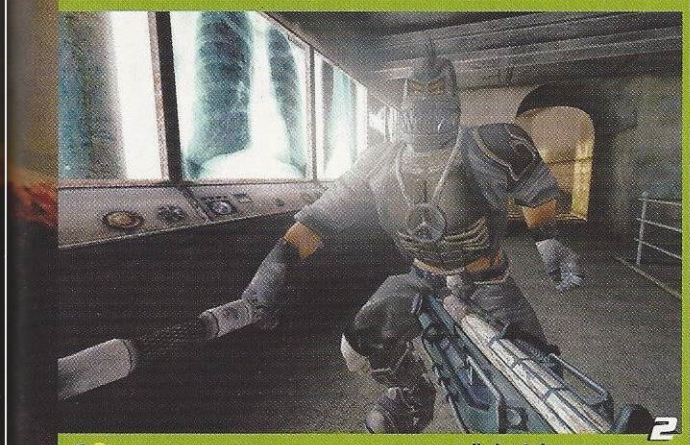
PAINKILLER S'ANNONCE COMME L'UN DES PLUS GRANDS DÉFOULOIRS DE TOUS LES TEMPS. IDÉAL POUR NE PAS SE PRENDRE LA TÊTE !

Dans une preview, il y a un bon, et un mauvais côté. On n'est pas obligé de finir le jeu ou de passer des journées entières dessus (parfois, c'est un sale boulot, croyez-nous !). Mais quand une version pareille nous arrive, qu'elle s'annonce aussi prometteuse... et qu'elle ne propose que trois malheureux niveaux (et deux maps pour le Multi), la frustration nous gagne. Nous aurions envie d'y jouer encore et encore, d'en voir un maximum... et de tout vous dire au final. Allez, soyez positif ! Comme ça, on aura encore des trucs à écrire au moment du test.

Comme la plupart des First Person Shooter, Painkiller offre un scénario minimaliste. Vous vous retrouvez - on ne sait pas trop pourquoi - en plein cœur d'un cimetière, à la nuit tombée. Et bien sûr, des squelettes pas vraiment amicaux sortent des tombes à ce moment précis. Ni une ni deux, vous empoignez votre fusil... Pourquoi donc en avez-vous un ? Eh, c'est la nuit, on est dans un cimetière... Faut quand même pas délirant, et de nos jours, mieux vaut prendre toutes ses précautions.

Vous l'aurez compris : Painkiller n'est pas Call of Duty. La trame de fond et l'aspect historique, pour être franc, importe peu. Il s'agit plutôt d'un Quake dans lequel on ne compte pas le nombre de balles. On clique, encore et toujours. Répétitif ? Oui ! Mais qu'est-ce que ça détend ce genre de jeu quand votre patron vous a tanné toute la journée au bureau. Alors on continue, en l'imaginant bien sûr à la place de ces satanés squelettes (note à la direction : ce texte n'est pas autobiographique).





1 **Gore.**
Le jeu est violent, très violent même. Mais tout cet afflux de sang a l'écran l'empêche d'être malsain, déstabilisant. D'ailleurs, la vidéo vous met d'emblée dans l'ambiance/

2 **Jaws.**
J'ai connu une fille qui portait un appareil dentaire comme le sien. Achevez-le !

3 **Design.**
Les persos sont travaillés, mais on voit toujours un peu les mêmes au fil des niveaux.

4 **Touché...**
Ça, c'est sûr !

cent balles ?

De ce que nous avons pu en voir, Painkiller ne brille pas par son originalité. Mais en a-t-il la prétention ? Le genre ne s'y prêt pas. Toujours est-il que la réalisation est vraiment excellente. Les décors vous mettent parfaitement dans l'ambiance, de même que la bande son. Et la gestion de la physique est tout simplement géniale. Pour s'en apercevoir, il faut changer d'arme et opter pour le lance-pieux. Terrible !
Même s'il s'avère assez long à recharger (oui, faut couper un arbre, et tailler le morceau de bois en pointe), les joueurs tomberont sous le charme. L'impact fait valdinguer les corps de façon très réaliste... Si votre ennemi le prend dans l'épaule, il part à la renverse. Et s'il est prêt d'un mur et que vous le shootez à bout portant, il peut qu'il y reste accrocher. Jouissif !
Inspiré par à peu près tous les ténors du genre, Painkiller vous fera sombrer dans une véritable frénésie meurtrière. Lorsque vous serez "berserker", l'image passe en négatif et votre vitesse est décuplée. Là, c'est sûr vos ennemis n'en sortiront pas vivant. Bon, même s'ils sont déjà morts, mais on se comprend...

A chaque niveau, une fois que vous aurez renvoyé squelettes, sorcières et zombies d'où ils viennent, un mur s'abaissera et vous pénétrerez dans un autre antre aux mille démons. Certains sont vraiment impressionnants, comme cette... Euh... Cette chose aussi énorme qu'indéfinissable qui semble servir de boss de fin de niveau. Colossale et diablement résistante !
On espère en voir plus et vite, d'autant que le mode Multijoueurs pourrait être l'occasion de franches parties de rigolade. Entre potes ou sur le Net ! Bref, Dreamcatcher va certainement vous surprendre avec ce FPS sans originalité mais terriblement efficace. Espérons cependant que les quelques bugs graphiques remarqués ici et là auront été corrigés avant la sortie.

Socrates

ÉDITEUR : Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR : Dreamcatcher
GENRE : Action
SORTIE : mars 2004
SITE INTERNET : www.painkillergame.com

JEU DE RÔLE

SACRED

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Classique, mais très agréable à jouer. L'univers est vaste, joli... et la galerie de personnages (jouables ou non) raviront les fans de jeu de rôle "papier".

Sacré nom d'une

ÊTES-VOUS PRÊT À SAUVER LE MONDE ? ET À TRAVERSER UN UNIVERS GIGANTESQUE POUR RENCONTRER DES CENTAINES DE PERSONNAGES ?

Chez Ascaron, il faut être fan de jeu de rôle pour avoir un boulot. Ça se sent dans Sacred, qui en est un du meilleur cru. Simple, mais efficace... Enfin, simple en apparence : avec son mélange 2D/3D, ce jeu de rôle Solo et Multi recèle pas mal de bonnes idées dans son chapeau.

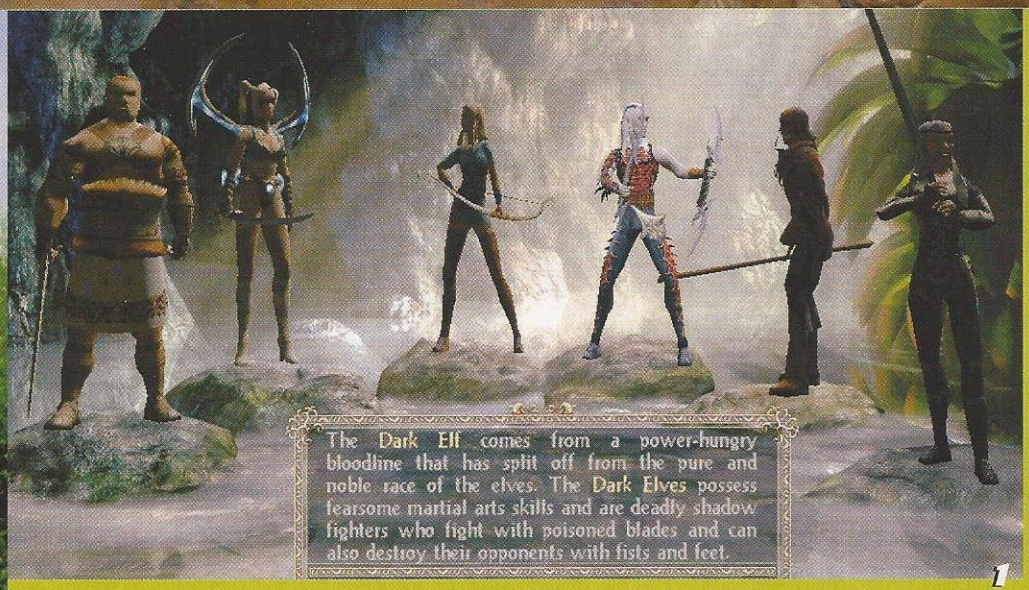
A la création du perso, six races s'offrent à vous : le Gladiateur, l'Ange Séraphin, les Elfes Noirs et ceux des Bois, le Battle Mage et le Vampire. Six héros bien trempés, tous différents et qui commenceront l'aventure à divers endroits de la carte. Seule certitude : ils devront renvoyer le démon qui a pris le pouvoir d'où il vient.

Première surprise : une fois celui-ci bouté hors de vos frontières, le jeu n'est pas fini. Mais chut, c'est un secret ! D'ici là, vous aurez fort à faire. Pas moins de 25 villages vous attendent, chacun possédant ses propres artisans, aux compétences différentes. Par exemple, le forgeron de Rueil-Malmaison fera peut-être de meilleures épées que celui de Meudon. Qui sait ?

Le jeu compte 300 Personnages Non Jouables (PNJ), avec un nom, une histoire et des tonnes de bla-bla. Sans compter les milliers de quidams. L'univers de ce titre paraît sans aucune limite ! Près de 300 missions... Rien que ça !

Au niveau de l'armement, on peut crafter et découvrir plus de 2500 items. La magie a bien sûr son rôle et en collectant les orbs, vous arrivez à créer des combos de folie. Les effets de particules semblent bien foutus, avec la même finition que les graphismes 2D.

A jouer, Sacred s'avère des plus plaisants. L'Elfe des Bois peut transformer ses ennemis en animaux de la ferme. Mais prenez garde à leur colère lorsque le charme est rompu. Le vampire est sensible à la lumière, forcément, alors faites gaffe à l'éclairage des villages ! Plus équilibré, le Battle Mage



1 **Horde sauvage.** Des six héros, difficiles de dire lequel est le plus charismatique !

2 **Tagada.** Avoir un cheval change tout dans le jeu. Un bon point pour le gameplay.

3 **Colosses.** L'univers heroïc-fantasy a été choyé par tous les graphistes d'Ascaron.

4 **Textures.** Bien qu'en 2D, les décors s'avèrent vraiment magnifiques et ils regorgent de détails et d'animations.

5 **Inventaire.** Le Combat Master peut vous filer de la place en rabe si vos poches débordent.

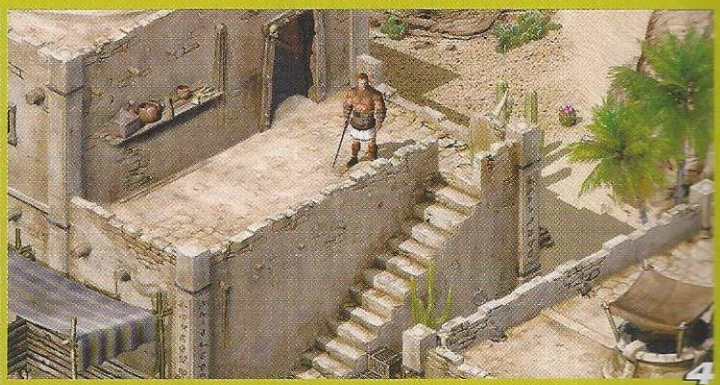
pipe !

se révèle être le personnage idéal pour ne pas se lasser. **Tout est fait pour tenir le joueur en éveil :** le générateur aléatoire de missions, les chevaux pour se balader plus vite et jouer au cow-boy, la liberté totale d'exploration... Impossible de se lasser. Dans chaque ville, plus vous parlez aux gens, plus ils vous connaissent. On vous raconte des histoires sur des monstres impressionnants cachés dans un terrier de lapin au fin fond d'une des 16 contrées. Alors, qu'attendez-vous ?

La sortie peut-être ? Certes... Ça ne devrait plus tarder. D'ici là, gageons qu'Ascaron aura encore peaufiné le gameplay de son jeu. En ce qui nous concerne, on continuera gaiement à jouer en Multi sur cette version bêta, avec un des modes rigolos : The Hunter. Le principe ? Du un contre... Euh, contre tous, en fait. Délirant !

Jérôme

EDITEUR : SG Diffusion
DEVELOPPEUR : Ascaron
GENRE : Jeu de rôle
SORTIE : 1er trimestre 2004
SITE INTERNET : www.ascaron.com



SPORT

PRO RUGBY MANAGER

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Prometteur. Pourtant, la version que nous avons reçue était sacrément bridée.

Transformation

APRÈS LE CYCLISME, CYANIDE ADAPTE UN AUTRE SPORT TRÈS POPULAIRE EN FRANCE, À LA SAUCE "JEU DE MANAGEMENT"...

Bon, nous n'allons pas revenir une énième fois sur la dernière Coupe du monde où la France, que l'on voyait bien aller au bout, s'est minablement fait sortir avant la finale. Tous ceux qui aiment le rugby en ragent encore. Mais au lieu de taper sur Bernard Laporte, le sélectionneur, mettez-vous un peu à sa place ! Vous verrez que ce n'est pas si simple.

Cyanide vous propose justement d'enfiler le costume d'entraîneur et de diriger une équipe de rugby. Inutile de prendre l'accent "rocailleux" du sud-ouest... Les développeurs de ce studio sont doués, mais la reconnaissance vocale n'a pas été intégrée. En fait, ce titre s'inscrit dans la droite lignée de Cycling Manager, le grand hit cette boîte parisienne.

Pro Rugby Manager est en fait un jeu de management assez particulier dans la mesure où il vous permet de vivre les et de donner vos instructions en temps réel. C'est un RTS sportif en quelque sorte. "Eh, le flancker ! Tu dors ? Plaque-moi ce mec à la gorge, ça lui fera les pieds... Et toi, là-bas ! Le n°2 est hors-jeu, t'as le droit de le piétiner. Pourquoi hésites-tu ?" Bref, un sport de brutes joué par des gentlemen.

Bien sûr, tout ce qui fait le charme des jeux de management est de la partie. Vous pouvez ainsi évaluer votre équipe en parcourant les fiches détaillées de chaque joueur, la renforcer en faisant signer un espoir du rugby, peaufiner votre tactique d'avant-match, moderniser vos installations, de la salle de muscu au terrain d'entraînement.

Bon, les couleurs "pastel" sont juste là pour égayer des tableaux assez austères, mais quand on se prend au jeu, ce détail importe peu finalement. L'intérêt de ce genre de jeu reste sa base de données et toutes les possibilités qu'elles offrent. Malheureusement, il était impossible d'en juger, la version étant sacrément bridée, et donc frustrante.

Cela dit, connaissant le savoir de Cyanide en la matière, il y a fort à parier que Pro Rugby Manager ravira tous les amoureux de l'Ovalie.

Socrates

ÉDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : Cyanide Studios
GENRE : Management
SORTIE : 19 mars 2004
SITE INTERNET : www.focus-home.fr

«CE QUI NE ME TUE PAS ME REND PLUS FORT.» NIETZSCHE

CONAN®

PLAYGUIDE
«C'est donc un jeu soigné et fidèle à l'univers de Conan et des films, avec moult références et quelques musiques désormais célèbres» Décembre/Janvier 2003/2004

100% XBOX
«Le jeu laisse la part belle à l'action: on doit affronter un nombre incalculable de monstres» Décembre 2003

PLAYSTATION 2 MAGAZINE
«Le jeu s'articule autour de nombreux combats et d'égnimes» Novembre 2003

DISPONIBLE EN JANVIER 2004*

WWW.CONANGAME.COM

PRENEZ PART À LA PLUS GRANDE DES AVENTURES DANS L'UNIVERS DE CONAN, EN INCARNANT LE PLUS CÉLÈBRE HÉROS DE TOUTE L'HYBORÉE !

Menez à bien la quête qui entraînera Conan dans cinq régions d'Hyborée, des steppes glacées de Cimmérie aux jungles humides de Dafar ! Venez à bout des 10 boss ! Développez votre habilité au combat en maniant les 16 épées, haches et masses d'armes proposées et en faisant votre choix parmi les 50 « combos » possibles ! Retrouvez les morceaux perdus de l'épée atlante ! Affrontez jusqu'à 7 joueurs dans les 16 arènes en ligne** !

CAULDRON PlayStation 2 XBOX LIVE NINTENDO GAMECUBE PC CD ROM POWERED BY gamespy TDK

* Disponible en janvier 2004 pour Xbox™ et PC CD-Rom. Disponible en mars 2004 pour PlayStation®2 et Nintendo GameCube. | **Online pour PC et Xbox™ Live™ | Screenshots: PC et Xbox.

16+ www.pegi.info

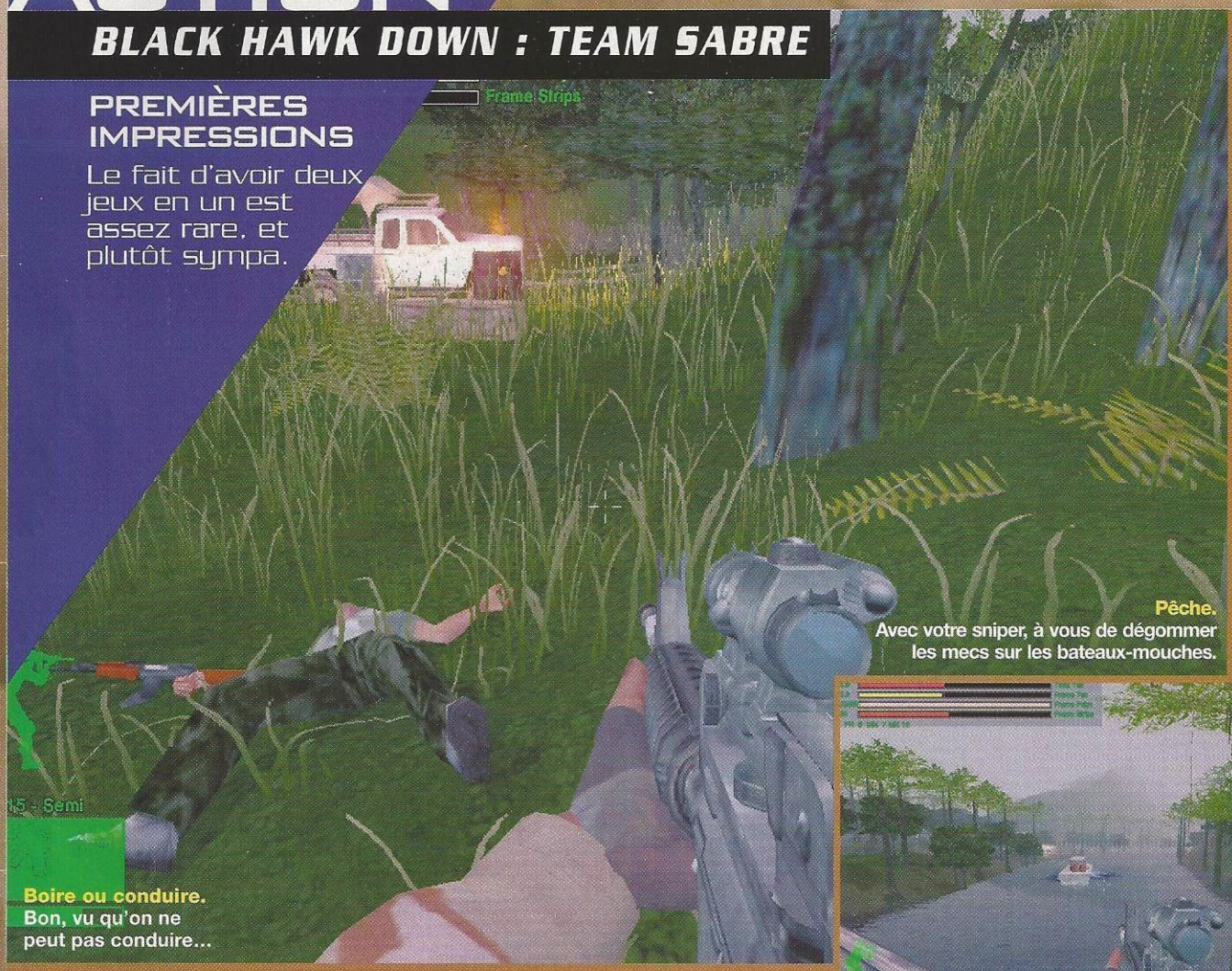
© 2003 Conan Properties International and TDK Mediactive. All rights reserved. Published and distributed by TDK Mediactive. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Conan ® and/or Conan the Barbarian ® and related logos, characters, names and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK Recording Media Europe S.A. Authorised User. NINTENDO GAMECUBE ET LELOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. GameSpy and the 'Powered by GameSpy' design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

ACTION

BLACK HAWK DOWN : TEAM SABRE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Le fait d'avoir deux jeux en un est assez rare, et plutôt sympa.



Boire ou conduire. Bon, vu qu'on ne peut pas conduire...

Pêche. Avec votre sniper, à vous de dégommer les mecs sur les bateaux-mouches.

Deux en un

ACTION OU TACTIQUE ? BLACK HAWK DOWN ÉTAIT UN MÉLANGE SYMPATHIQUE, ET VOICI VENIR CET ADD-ON ÉTONNANT !

Quelle étrange dualité ! Deux environnements bien distincts, deux campagnes qui n'ont rien à voir ensemble... La première se déroule en Colombie, en pleine forêt la plupart du temps. La deuxième, en Iran. Bien sûr, l'histoire relève de la fiction. On retrouve les mêmes mécanismes de jeu que pour Black Hawk Down. Seules vraies nouveautés : trois nouveaux fusils et de nouveaux véhicules dont une sorte de Zodiac avec lequel vous débutez en Iran. **Même s'il s'agit du même moteur**, il a été peaufiné. Les hélicoptères qui vous déposent dans la forêt projettent de l'eau en rasant la mer et des tonnes de poussière en atterrissant. La végétation est luxuriante, mais pas au niveau de celle de Vietcong, dont l'add-on est testé ce mois-ci. Qu'importe ! Si l'interface indique toujours les objectifs, la façon de les accomplir a bien changé. Fini la linéarité ! Ici, on se balade, on jauge, on choisit...

Nos collègues ont également pris de la bouteille. Ils sont désormais capables de se débrouiller tout seul. Même si on ne peut pas se servir des véhicules, vous verrez du pays en crapahutant au fil des missions. A ce propos, celles-ci s'annoncent variées. Moins radicales que les originales, où l'on pouvait mourir la gueule ouverte toutes les dix secondes, mais elles restent réalistes. Sans pour autant être frustrantes, et ça, c'est vraiment très fort. Un passage vous placera notamment face à des kamikazes en caisses.

Du côté du Multi, les maps sont on ne peut plus stratégiques, et comportent quelques subtilités inhérentes à la géographie des deux pays. "Snipe" dans les montagnes, planque sous la flotte près des îles... Les serveurs accueillent 50 joueurs par partie, et c'est bien là le résumé de cet add-on : le fun sans prise de tête. D'autant qu'il devrait sortir à un tout petit prix.

Jérôme

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Novalogic
GENRE : FPS tactique
SORTIE : mars 2004
SITE INTERNET : www.novalogic.com

BLACK ISLE STUDIOS PRÉSENTENT

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER

Une aventure fantastique, au cœur de la Renaissance.

JEU DU MOIS PC JEUX SEPTEMBRE 2003

89 %
"UN MÉLANGE DE FALLOUT ET DE BALDUR'S GATE"

SÉLECTION GAMEKULT.COM

Gen4 > L'essentiel des jeux PC

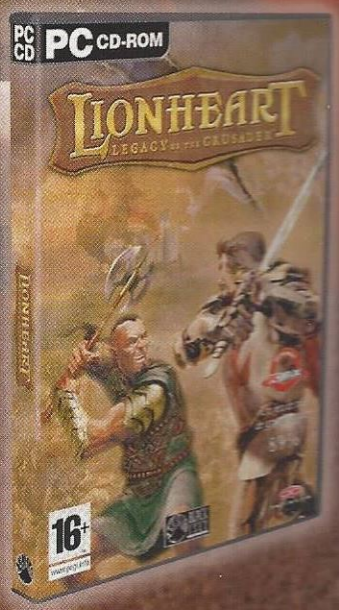
88 %

HTTP://LIONHEART.BLACKISLE.COM

Explorez l'Europe du XVIème siècle, à travers 80 cartes.

Plus de 60 sorts, des centaines d'armes, des hordes de monstres.

Le système de création de personnages SPECIAL hérité des jeux FALLOUT.



Mode coopératif à 4.

16+ www.pegi.info

avalon INTERACTIVE

BLACK ISLE STUDIOS

POWERED BY gamespy

Interplay

Reflexive

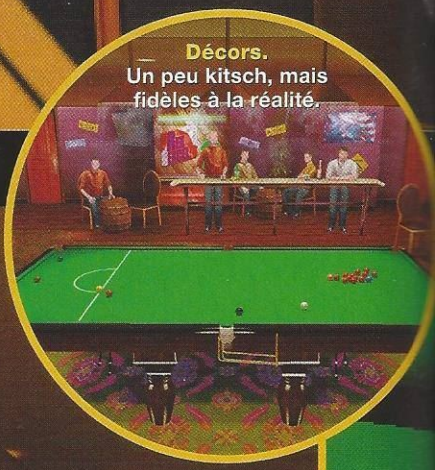
LIONHEART: Legacy of the Crusader © 2003 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Reflexive Velocity Engine © 2003 Reflexive Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, Black Isle Studios, the Black Isle Studios Logo, Lionheart: Legacy of the Crusader, and the Lionheart: Legacy of the Crusader logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Reflexive and the Reflexive logo are trademarks of Reflexive Entertainment, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

SPORT

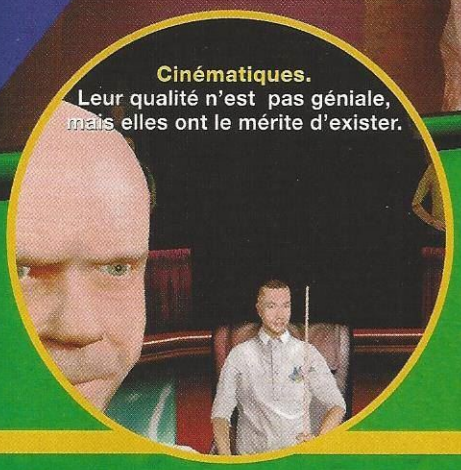
WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Bonnes, très bonnes même. Les modes de jeu sont très nombreux, et il y a également du Snooker ! Etonnant vu le titre...



Décors.
Un peu kitsch, mais fidèles à la réalité.



Cinématiques.
Leur qualité n'est pas géniale, mais elles ont le mérite d'exister.

Frimeuse.
Avec ce genre de filles, il n'y a qu'une chose à faire : viser le trou... et le bon !

In the pocket !

LES JEUX DE BILLARD NE SONT PLUS LÉGION. A QUAND LES FLIPPERS ? C'ÉTAIT TOUT AUSSI BIEN...

Un jeu de billard ? Ça faisait un bon moment qu'on n'en avait plus reçu à Gen4. Et comme toujours, au moment de désigner l'heureux veinard qui en héritera, les testeurs disparaissent comme par magie. "*Euh, mon hamster a des aphtes,* prétend Jérôme. *Je dois l'emmener au véto.*" Léo, lui, est encore plus faux-derche. "*Belle maman est à la maison. J'ai vraiment hâte de la voir.*" Ah bon ? C'est nouveau, ça...

Heureusement, parfois, il y en a un qui aime ça. Ils ne savent pas ce qu'ils ratent. En tester un revient à revenir quelques années, quand les éditeurs nous en envoyaient dix par semaine. Comme des jeux de flipper, ce qui éviterait à la majorité des rédacteurs de claquer leur modeste salaire au café du coin. En plus, parfois, ils sont bons. Non, franchement, ils ne savent pas ce qu'ils ratent !

Jaleco peaufine actuellement la dernière version de World Championship Pool, appelé 2004 (quelle idée !). Et les fans de billard qui ont arrêté de fumer quand le prix des clopes a augmenté pourront s'y remettre sans pour autant s'enfermer dans ces cercles de jeux enfumés...

WCP 2004 vous proposera de nombreux modes, histoire de varier les plaisirs. Une carrière complète, des petits exercices de style... Et même des parties de snooker (là, je ne comprends plus le titre...) !

Sans être comparable à celle des FPS, la réalisation est excellente. Bien qu'assez sommaires, les décors restituent l'ambiance de ses salles où vous vous exercez alors que d'autres ne cessent de picoler à deux mètres de vous. Quand aux billes, elles s'avèrent magnifiques, avec des reflets de toute beauté (la bille ci-dessus est issue d'un screen).

Quant au jeu lui-même (l'essentiel, évidemment), il s'annonce très plaisant. Et sacrément difficile sans les aides. Un vrai challenge !

Socrates

ÉDITEUR : SG Diffusion
DEVELOPPEUR : Jaleco
GENRE : Sport
SORTIE : 1er trimestre 2004
SITE INTERNET : www.sg-diffusion.com

COURAGE, DISCIPLINE, STRATÉGIE, TACTIQUE...

COMBAT MISSION 3

AFRIKA KORPS

LA RÉFÉRENCE ULTIME DES WARGAMES CONTRE-ATTAQUE !!

Combat Mission 3 : Afrika Korps vous plonge au cœur des combats les plus intenses de la Seconde Guerre Mondiale. Commandez l'offensive en Crète en mai 1941, engagez l'ennemi en plein désert nord-africain de 1940 à 1942 et rendez vous en Italie et en Sicile au beau milieu de combats véritablement enflammés !

PC CD

12+ www.pegi.info

BATTLEFRONT.COM

RETROUVEZ TOUTE LA COMMUNAUTÉ ET TOUTE LES INFOS SUR :

WWW.COMBATFRANCE.COM

cdv

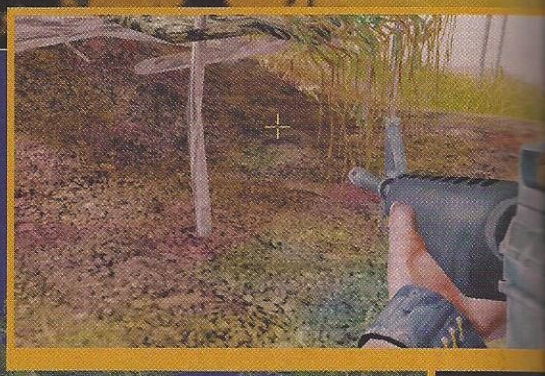
FOCUS

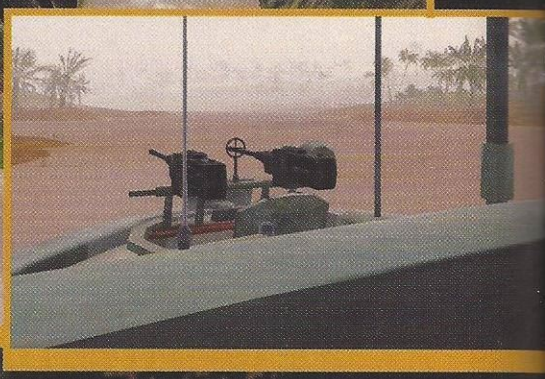
ACTION

BATTLEFIELD : VIETNAM

PREMIÈRES IMPRESSIONS

On retrouve vite ces repères dans cette guerre pas comme les autres.





Une nuit en enfer.
Jeep. Avec mon pote Bif' de l'Arkansas, on patrouille souvent la nuit dans la forêt....

Apocalypse 1942

LE VIETNAM EST À LA MODE, ALORS DIGITAL ILLUSIONS Y PLACE SA DERNIÈRE ÉVOLUTION DE BATTLEFIELD !

Cette version preview a mis tout le monde d'accord dès son chargement. Aléatoirement, vous aurez droit à des tubes de l'époque. Commencer une partie avec le *White Rabbit* du Jefferson Airplane, ça impose le respect. Le menu stylisé lorgnant lui aussi sur les années psychédéliques affiche trois modes Solo et le tant attendu Multi qui vous fait saliver. Mais non, on va s'attarder sur le Solo.

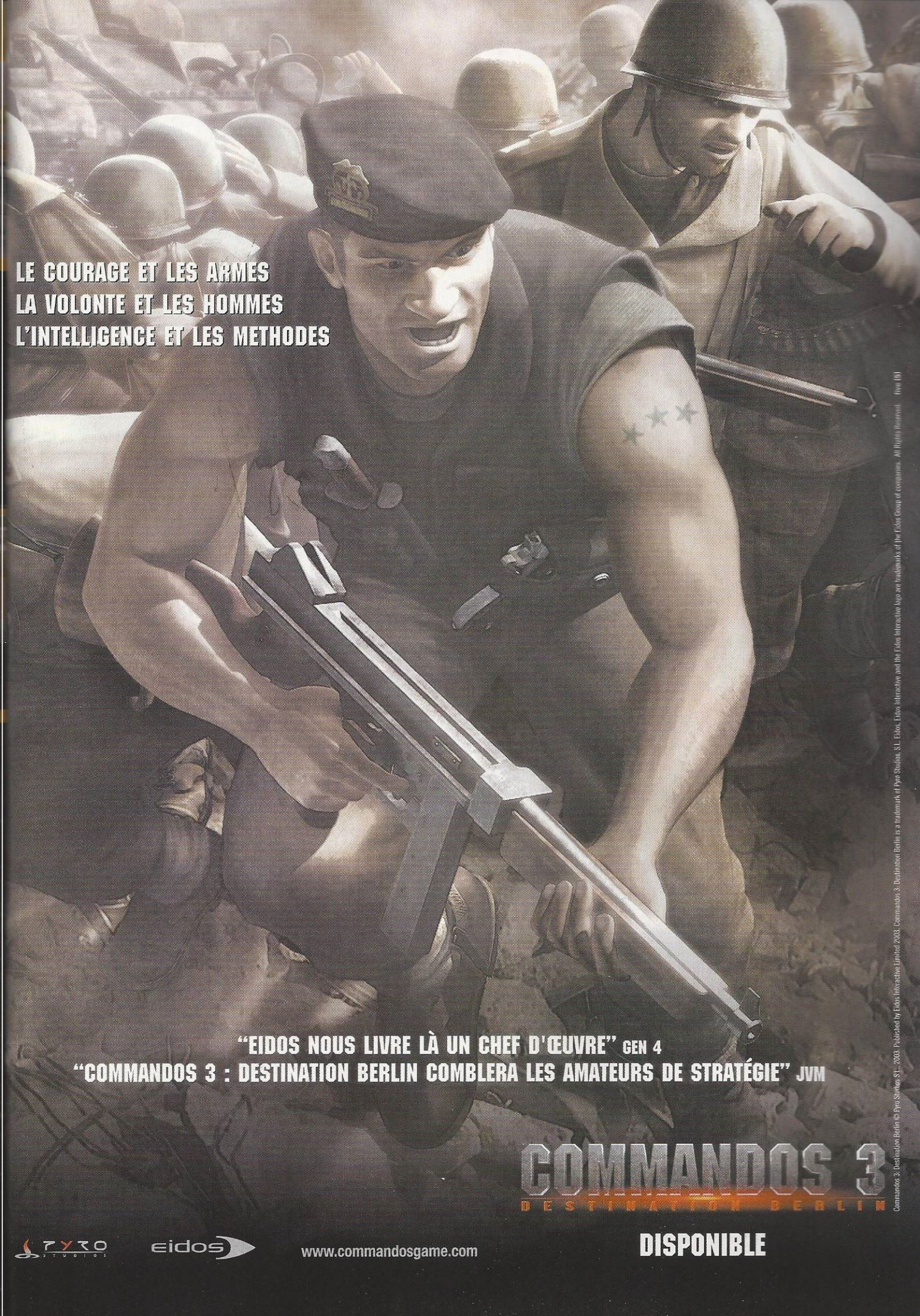
Première carte : au bord d'un cours d'eau saumâtre, un gros hovercraft n'attend que vous. A bord, des mitrailleuses devant et derrière, une fois aux commandes, vous vous élancez bon an mal an vu l'inertie de l'engin. Ça tangue et vous avez du coup le temps d'admirer la végétation plus que dense. Dépêchez-vous tout de même parce que les viets viennent de dézinguer un hélico qui s'écrase lamentablement à côté de vous. PLOUF ! CLING ! Une balle, re-CLING ! Dead... Amis de stratégie bonjour !

Même si ce Battlefield ressemble à s'y méprendre au premier et à ses add-ons, ici pas de répit. En forêt ou à découvert, il faut réfléchir avant de courir comme un âne. Les véhicules sont nombreux, plus d'une vingtaine et les armes sont celles de l'époque : grenades, mitrailleuse et couteau pour des corps à corps. Dans la jungle, vous n'aurez pas les mêmes facilités pour camper avec un dispositif anti-char. Il faut y aller coûte que coûte mais doucement.

Graphiquement, le jeu est splendide et on retrouve encore une fois l'aspect patiné des précédents opus. Reste que le moteur est gourmand et que même notre cher et tendre Alienware peine avec tous les détails à fond. D'ici la sortie, on espère une petite optimisation, le temps de réviser sur les précédentes versions pour pouvoir s'éclater avec ce qui s'annonce comme l'ultime évolution du FPS tactique qui règne en maître absolu dans les salles de réseaux.

Jérôme

ÉDITEUR : EA Games
DÉVELOPPEUR : Digital Illusions
GENRE : Action
SORTIE : 1er trimestre 2004
SITE INTERNET : www.ea.com


LE COURAGE ET LES ARMES
LA VOLONTE ET LES HOMMES
L'INTELLIGENCE ET LES METHODES
"EIDOS NOUS LIVRE LÀ UN CHEF D'ŒUVRE" GEN 4
"COMMANDOS 3 : DESTINATION BERLIN COMBLERA LES AMATEURS DE STRATÉGIE" JVM
COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN
PYRO STUDIOS
eidos
www.commandosgame.com
DISPONIBLE
Commandos 3: Destination Berlin © Pyro Studios S.L., 2003. Published by Eidos Interactive Limited 2003. Commandos 3: Destination Berlin is a trademark of Pyro Studios, S.L. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved. five (6)

LA REDAC EN FOLIE

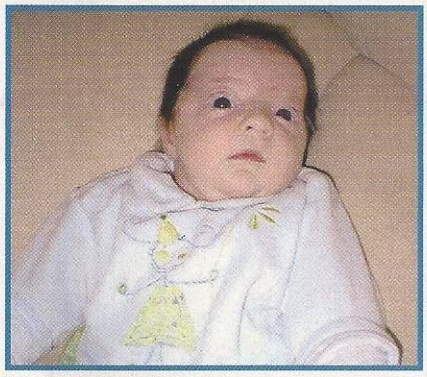
Les déménageurs bredouillent

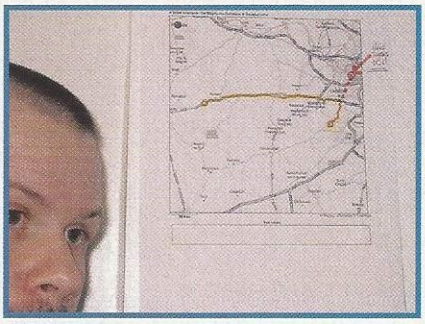
Une fin d'année festive pour l'équipe et un déménagement vers Rueil-Malmaison : autant dire que l'écriture de ce numéro 174 a démarré sous les meilleurs auspices. Gros plans sur quelques moments forts, à peine romancés.

2 janvier. 8 h 30.
La nouvelle rédac' ouvre et le premier, c'est Jéjé ! Miracle ? Pas vraiment : le bougre n'a toujours pas trouvé le temps de se coucher en 2004, ni de se laver d'ailleurs. A l'heure… mais odorant, monsieur hardware !

10 heures.
Ana et Socrates sont arrivés. L'heure est venue de déballer les cartons. Plus de cent, qui se sont bien sûr mélangés durant le transport. Ana en profite pour faire du skate sur le diable des déménageurs. Trente secondes de glisse… et trois mois de convalescence. A la clinique, Socrates croise Stef et… Stef !

10 h 30.
Ana sort enfin et contemple cette prouesse mondiale, preuve du dynamisme de *Gen4* ! En bon connaisseur de la protoculture, plus fort que Raël, Stef, notre Breton, s'est cloné. Avec l'aide de sa femme, certes. Résultat, il va rendre ses textes deux fois plus vite grâce à ce petit doublon prénommé… Coralie. Une fille ? Stef, un travesti ?





13 heures.
L'heure du déjeuner est venue, et toujours pas de Léo. Il ne voulait pas venir à Rueil, parce qu'il n'y avait pas son flipper préféré. Mais quand même. Coup de fil : *"@#%$µ !!! J'me suis planté. J'suis à Dreux… Saleté d'A86 !"*. En gros, Léo vient de nous annoncer avec son flegme habituel un détour étonnant de 150 km… alors qu'il habite à un quart d'heure. Dur, le réveillon, Léo ?

7 janvier. 13 heures.
Triste mercredi. Désolé pour les lecteurs de Rueil, mais la ville, ce n'est pas vraiment ça. L'équipe déprime, le Roi du Café leur manque. Laurent et Olivier se remémorent tous leurs souvenirs en déjeunant. Tout à coup, Léo lève la tête, tend l'oreille et s'écrie : *"It's alive !"*. Laurent s'évanouit. Socrates est furax !

20 heures.
"On ferme !". L'équipe se résigne donc à lâcher son flipper préféré, la journée de boulot peut alors commencer. La joie se lit sur leurs visages d'expatriés, même s'il est vrai que Frankenstein est beaucoup plus capricieux que par le passé… Vaste débat ! Au moins, Mindjimba s'allume.

9 janvier.
Jérôme a eu l'idée saugrenue d'amener de vieux pistolets infrarouges pour faire une chasse à l'homme dans les nouveaux locaux. La partie dégénère car Socrates, en pleine folie de Condition Zero, croit voir des bots terroristes en ses amis. Il balance alors le G4 d'Ana à la tête de Léo, en guise de grenade. Ana l'atomise d'un headshot bien senti. Game over !

11 janvier.
Crac ! Sous la pluie torrentielle (microclimat local), notre Laurent a embouti sa caisse. C'est un commercial mouillé et en colère qui débarque dans les locaux. Impossible de le calmer. Heureusement, Léo-les-bons-tuyaux est là : avec la prime d'assurance, Laurent va pouvoir s'acheter un flipper. On n'en sortira jamais…

12 janvier.
Bouclé ! L'équipe a trouvé ses marques à Rueil : on ne change rien, on travaille toujours à l'arrache et ça clashe toujours autant. Tout le monde est bien content de cette non-révolution, on ne change pas une équipe qui gagne. C'est d'ailleurs la seule résolution de 2004 qui tienne : on continue !

L'équipe a trouvé ses marques à Rueil : on ne change rien, on travaille toujours à l'arrache et ça clashe toujours autant !

VOICI VOTRE CARTE MAÎTRESSE

COMBAT TACTIQUE - SOLO, MULTIPLAYER

ETHERLORDS® II

"Si vous aimez Magic : The Gathering ® et Heroes of Might and Magic ®, alors vous allez adorer Etherlords II."

8/10 - IGN.com

WWW.ETHERLORDS.COM

16+ www.pegi.info

NIVAL® INTERACTIVE

DREAMCATCHER

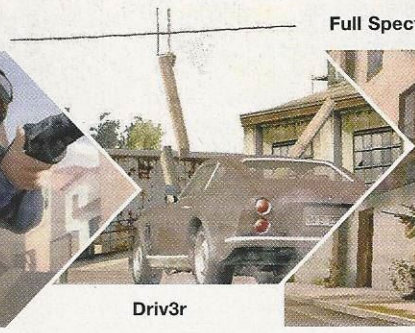
PC CD-ROM

Etherlords I & II © 2003 Nival Interactive. All rights reserved. Etherlords is a registered trademark of Nival Interactive. Published in Europe by DreamCatcher Europe - DreamCatcher.

PLANNING DES SORTIES

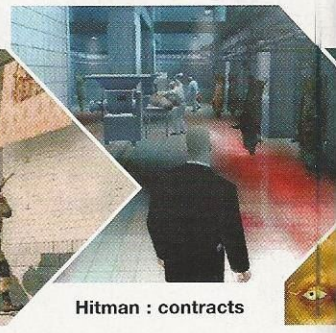
Colin McRae Rally 04

Counter-Strike : Condition zero



Driv3r

Full Spectrum warrior



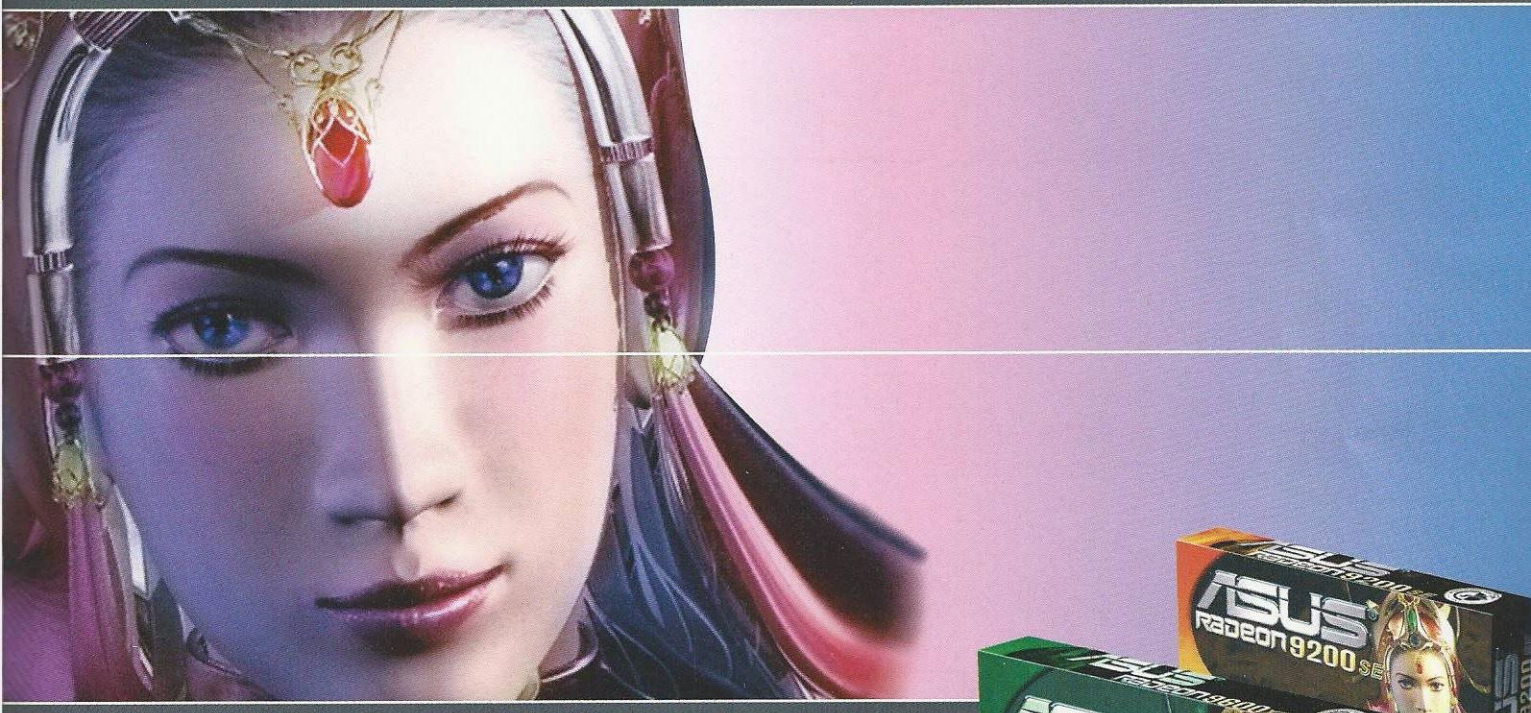
Hitman : contracts

Ces informations sont fournies par les éditeurs, et les dates annoncées ci-dessous sont susceptibles de changer d'ici la sortie des produits.

NOM DU JEU	EDITEUR	DATE DE SORTIE
Counter-Strike : Condition Zero	Vivendi	"Très prochainement"
Afrika Korps vs Desert Rats	Nobilis	6 Février 2004
Unreal Tournament 2004	Atari	6 février 2004
Armed and Dangerous	Activision	20 février 2004
Silent Storm	BigBen	20 février 2004
The Westerner	Focus	20 février 2004
Gangland	Focus	27 février 2004
X2 : The Threat	SG Diffusion	Fin février 2004
Deus Ex : Invisible War	Eidos	5 mars 2004
Breed	Focus	19 mars 2004
Pro Rugby Manager	Focus	19 mars 2004
Battlefield : Vietnam (add-on)	Eletronic Arts	25 mars 2004
Beyond Divinity	Focus	26 mars 2004
Söldner	BigBen	26 mars 2004
Colin McRae Rally 04	Codemasters	Mars 2004
Black Hawk Down : Team Sabre	Ubi Soft	Mars 2004
Far Cry	Ubi Soft	Mars 2004
Splinter Cell : Pandora Tomorrow	Ubi Soft	Mars 2004
Sacred	SG Diffusion	Fin mars 2004
Knights of the Temple	TDK	Fin mars 2004
Full Spectrum Warrior	THQ	Avril 2004
Half-Life 2	Vivendi	Avril 2004
Alias	Acclaim	Avril 2004
Race Driver 2	Codemasters	Avril 2004
Hitman : Contracts	Eidos	Fin avril 2004
MoH : Bataille du Pacifique	Eletronic Arts	Printemps 2004
Les Sims 2	Eletronic Arts	Printemps 2004
Perimeter	Codemasters	Printemps 2004
Joint Operations : Typhoon Risin	Ubi Soft	Printemps 2004
Dragon Empires	Codemasters	Printemps 2004
Codename : Panzers 39-45	Focus	Printemps 2004
Euro 2004	Eletronic Arts	Fin mai 2004
Driver 3	Atari	Juin 2004
Thief 3	Eidos	Fin juin 2004
Cossacks 2 : Napoleonic Wars	Focus	Eté 2004
Vampire : The Masquerade Bloodlines	Activision	Juillet 2004
Doom III	Activision	Courant 2004
Sam and Max 2	Activision	Courant 2004
Runaway 2	Focus	Fin 2004
Dungeons and Dragons Online	Atari	Courant 2005

ASUS Cartes graphiques série ATI Radeon

Le meilleur de la technologie pour des images encore plus éclatantes de beauté



ASUS A9800 XT

Chipset graphique Radeon 9800XT
256 Mo de mémoire DDR 256 bits
Fonctions VIVO (entrée et sortie vidéo)
Double ventilateur et dissipateur thermique
en cuivre sur le VPU et la mémoire
Technologie ASUS Smart Cooling et Smart doctor
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0
Jeu complet : Half Life II

Double ventilateur et dissipateur thermique

mart doctor
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0
Jeu complet : Half Life II

ASUS A9600 SE

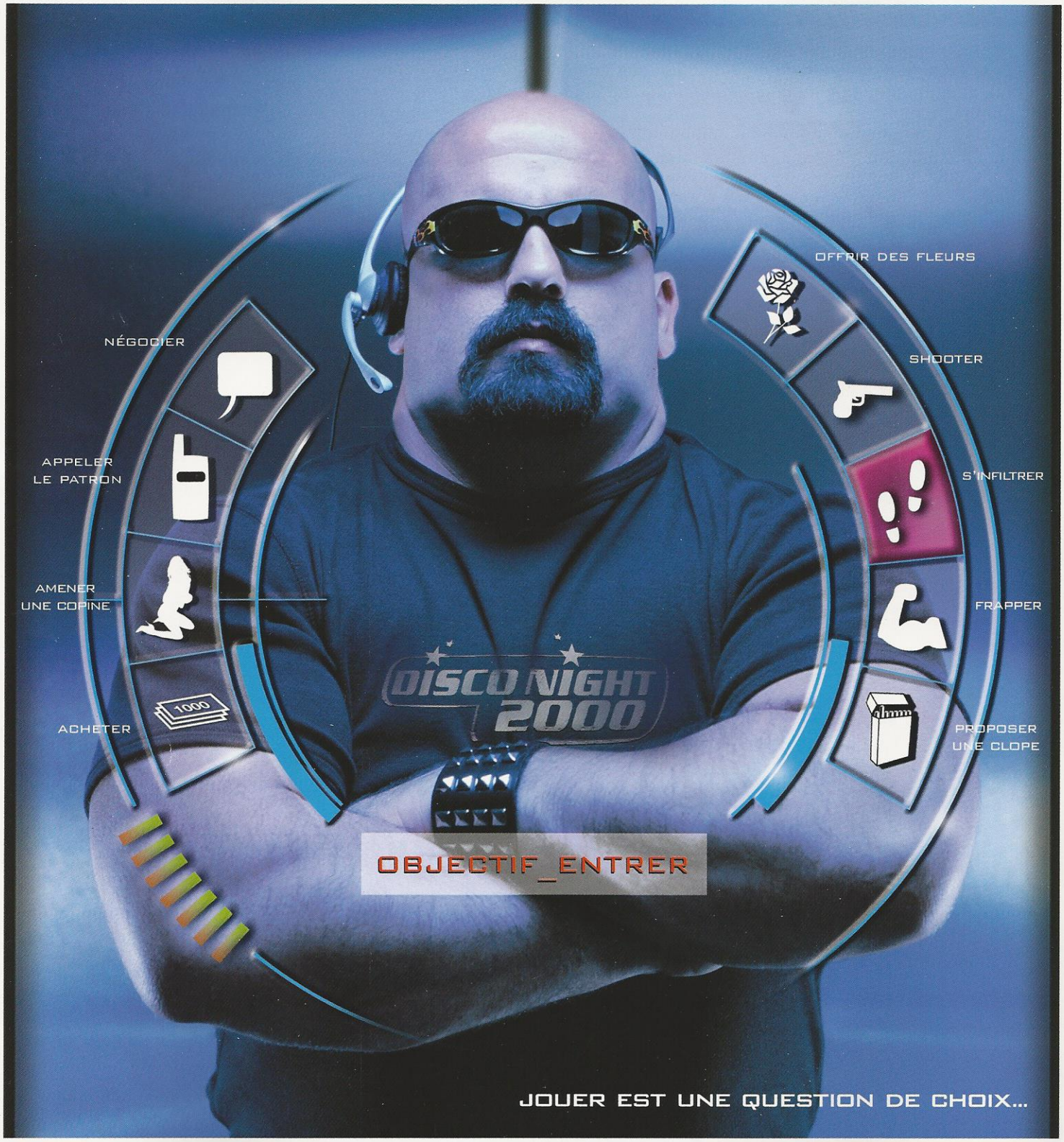
Chipset graphique Radeon 9600SE
128 Mo de mémoire DDR
Ventilateur sur VPU
ASUS Game Face
Compatible DirectX 9.0

ASUS A9200 SE

Chipset graphique Radeon 9200SE
64/128 Mo de mémoire DDR
Refroidissement passif
ASUS Game Face
Compatible DirectX 8.1

www.asus.fr

ASUS®
TECHNOLOGY HEART



DEUS EX
INVISIBLE WAR

WWW.DEUSEX.COM

16+ www.pegi.info

XBOX

PC DVD-ROM

ION STORM

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

eidos

© Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trade marks of the Eidos Group of Companies. Images from Deus Ex: Invisible War © Ion Storm, 2003. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.